REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #212

# Play manía

GRATIS GUÍA COMPLETA DARK SOULS III 32 páginas

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

COMPARATIVA
## ¡UNCHARTED 4 CONTRA TODOS!

RETROPLAY
## Fear Effect
La historia de dos chicas de armas tomar

REPORTAJE
## ¡ES LA GUERRA!
Call of Duty Infinite Warfare y Battlefield 1 muestran sus nuevas armas

## Arcade Land
Un juego hecho desde el corazón

ADEMÁS
Mirror's Edge: Catalyst
The Last Guardian
Anima: Gate of Memories
One Piece: Burning Blood
Dragon Quest Builders
GT Sport
Overwatch
Doom...

NUEVO HACKER, NUEVA CIUDAD, MÁS OPCIONES...
# WATCH DOGS® 2
¿Conseguirá esta vez cumplir las expectativas?



¡YA LO HEMOS JUGADO
## Deux Ex Mankind Divided
Una evolución que no querrás perderte

AVANCE
## ¡VUELVE EL FÚTBOL!
Primeras imágenes de FIFA 17 y PES 2017



# ¡PREPÁRATE PARA LA ACCIÓN!



# EDITORIAL




Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania


SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



## Mi "yo del futuro" me ha fallado

Las revistas de videojuegos (en papel, se entiende) tienen sus cosas buenas y sus cosas malas. Entre las cosas buenas, hacemos (o por lo menos intentamos hacer) un producto "imperecedero", tangible y por lo tanto coleccionable. Y estéticamente atractivo, que puedes leer en cualquier parte cómodamente con unos textos más reposados y menos pendientes (en general) de la actualidad más rabiosa. Y además, con la revista incluimos regalos "físicos", normalmente guías especiales para que las guardéis en la caja del juego (este mes ya habréis visto que regalamos la guía de *Dark Souls III*; lo prometido es deuda), pero también podemos incluir posters, pegatinas, chapas... ¡Nosotros hemos llegado a regalar hasta cinturones con el logo de la revista!

**Pero amigos, entre las cosas malas** ya sabéis que la batalla de la inmediatez la tenemos perdida contra otros tipos de medios de comunicación. La revista tiene unos tiempos que no nos podemos saltar. Para que la recibáis puntualmente a mediados de cada mes, nosotros tenemos que tenerla terminada y lista para la imprenta aproximadamente los días 6-7 de cada mes (la fecha puede variar un poco). Supongo que ya sabréis lo que quiero decir con esto así que no me extenderé mucho: cuando leas estas líneas el E3 ya habrá tenido lugar y se habrán presentado un montón de juegos que, por desgracia y por la razón que acabo de exponer, no encontrareis en la revista. Nos ha dado mucha rabia pero este año el evento angelino ha caído en unas fechas fatales para nosotros. Ojalá mi "yo del futuro" hubiese venido a visitarme antes del cierre para soplarme qué juegazos se han visto en la feria y así haber podido incluirlos a tiempo en la revista. Pero no vino a verme así que... hemos hecho lo que hemos podido. Y aún así, creo que el número no nos ha quedado nada mal.

**Pero eso, no vamos a lamentarnos más por algo que no tiene remedio.** Afortunadamente algunas compañías adelantaron sus anuncios, lo que nos ha permitido poder incluir juegos como *The Last Guardian* o *Watch Dogs 2*. Y hemos ido a viajes pre-E3 en los que hemos podido catar futuras maravillas como *Deus Ex: Manking Divided*. Son algunos de los juegazos que protagonizan este número, pero tenemos alguno más, como *Agents of Manheim*, *Injustice 2*, el remasterizado *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*... Aunque a nosotros nos hayan venido bien, a mí, como fan, esta creciente tendencia de anunciarlo casi todo antes de las conferencias no me gusta nada. Entiendo la jugada "marketiniana" de querer destacar tu producto y no arriesgarte a que pase desapercibido en la vorágine de la feria. Pero si se anuncia casi todo antes del evento, éste terminará desvirtuándose. Llegará un momento en el que desplazarse hasta Los Ángeles ya no servirá para nada, porque ya lo conoceremos todo de antemano. Y además, ahora todos podemos seguir las conferencias y eventos desde casa, así que... Pues nada, ya nos contaréis qué os ha parecido la feria.

## » DIARIO DE LA REDACCIÓN...

**Este mes nos ha dado tiempo a...** ganar una Champions (bueno, al menos a los madridistas), comer pizza y pilotar los nuevos cochazos de *GT Sport*.



Rafa Aznar asistió a la presentación de *PES 2017*, que fue en San Siro. Y ya que estaba por allí, se quedó a ver la final de la Champions.




¡Cowabunga! Un amable pizzero nos trajo esta pizza de las Tortugas Ninja. Nos supo mucho mejor que su juego...



Rafa volvió a saludar a su amigo Kazunori Yamauchi, el padre de los *Gran Turismo*, (ya se han visto muchas veces). Y pudo probar todas las bondades de este nuevo simulador.

## Lo que nos habéis dicho...

### Amigos mafiosos



**@alrahe512**
@revisplaymania de regalo quiero póster por que aquí mi amigo (mi perro) se comió el que del Nº 200 de *GTA San Andreas*.

### Con toda la razón



**@SAZAMdaniel**
¿Amenazas de muerte por el retraso de *No Man's Sky*? Retraso es lo que tiene esa gentuza que amenaza.

### Obsoletos



**@AnaJustAGirl**
PS4 ya ha vendido más de 40 millones en todo el mundo y yo todavía con la 3 :-(

### Parecidos razonables



**@jaimecantizano**
Esto de que me parezco a Nathan Drake ya alcanza dimensiones incontrolables....

### "Despistaos"



**@AlecsCarl**
@jaimecantizano y yo que pensaba que la revista que me acompañó durante mi infancia ya no existía :0

### Pesarosos

**Christopher Brukkner**
¿Soy el único que se siente triste tras finalizar *Uncharted 4*? T.T.

### De viaje

**Pedro Fito Romero**
Un saludo desde la sede de Rockstar North para todos los playmaníacos.




**Visítanos en las redes sociales...**
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

# SUMARIO #212







## ¡Vuelve el fútbol!

Repasamos el panorama actual del fútbol en PlayStation y os adelantamos los primeros detalles de los nuevos *FIFA* y *PES*.

PÁGINA 26




PÁGINA 38

**Deus Ex: Mankind Divided.** Podría convertirse en el juego del verano, descubre por qué.




PÁGINA 74

**¡Uncharted 4 contra todos!** Ponemos frente a frente las mejores aventuras de acción de PS4.

REPORTAJE

PÁGINA 22

EN PORTADA
**Watch Dogs 2**

Ubisoft lo vuelve a intentar con su polémica franquicia. ¿Conseguirá esta vez cumplir las expectativas?



## TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

# Agenda PlayStation

## DEL 9 DE JUNIO AL 15 DE JULIO

**Si no quieres perderte ningún lanzamiento de los que se van a poner a la venta en las próximas semanas, échale un vistazo a nuestra Agenda. Como ves, la propuesta es tan variada como atractiva...**

**9 DE JUNIO** JUEVES
- Mirror's Edge: Catalyst · PS4

**10 DE JUNIO** VIERNES
- Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book · PS4
- Guilty Gear Xrd -Revelator- · PS4
- Sherlock Holmes: The Devil's Daughter · PS4

**16 DE JUNIO** JUEVES
- Valentino Rossi The Game · PS4

**17 DE JUNIO** VIERNES
- Grand Kingdom · PS4/PS Vita

**21 DE JUNIO** MARTES
- Deadlight: Director's Cut · PS4
- Pac-Man 256 · PS4
- The Technomancer · PS4
- Umbrella Corps · PS4
- XBlaze Lost: Memories · PS Vita

**24 DE JUNIO** VIERNES
- Mighty No. 9 · PS4
- Odin Sphere Leifthrasir · PS4/PS Vita

**28 DE JUNIO** MARTES
- 7 Days to Die · PS4
- Full Mojo Rampage · PS4
- LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza · PS4/PS3/PS Vita
- Prison Architect · PS4
- Resident Evil 5 · PS4
- Zero Time Dilemma · PS Vita

**1 DE JULIO** VIERNES
- Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven · PS4
- Star Ocean: Integrity and Faithlessness · PS4

**8 DE JULIO** VIERNES
- Carmageddon: Max Damage · PS4
- Dex · PS4
- Romance of the Three Kingdoms XIII · PS4

**12 DE JULIO** MARTES
- Moon Hunters · PS4
- Song of the Deep · PS4

**15 DE JULIO** VIERNES
- Ghostbusters · PS4
- Obliteracers · PS4




### LEGO Star Wars
**El Despertar de la Fuerza**

La clásica combinación de acción, puzzles y exploración marca de la casa, con todo el atractivo del "nuevo" Star Wars.

http://www.lego.com/es-es/starwars/

Avance en página 90




### Star Ocean
**Integrity and Faithlessness**

Un clásico del rol que se estrena en PS4 con una aventura cargada de acción, preciosos gráficos y absorbente argumento.

http://staroceangame.com/es/

Avance en página 92

### Sherlock Holmes
**The Devil's Daughter**

El detective más famosos de la historia regresa con aventura que podrá a prueba nuestras neuronas.

http://sherlockholmes-games.com/es/

Novedad en página 56

### Mirror's Edge Catalyst

Parkour en primera persona para una ventura que supera en todo a la primera parte.

www.mirrorsedge.com/es_ES/

Novedad en página 52


ACCIÓN FRENÉTICA SIN PAUSA CON MILES DE COMBINACIONES DE PIEZAS Y ARMAS
HEART & SLASH
Lucha contra tus enemigos con 75 armas diferentes y hasta 60 partes del cuerpo que modificarán la jugabilidad.
Teletranspórtate, detén el tiempo, vuela con un jetpack, descubre las debilidades de los enemigos... ¡Prueba miles de combinaciones!
INCLUYE MANUAL EXPANDIDO + CD BANDA SONORA ORIGINAL
Heart&Slash es un brawler roguelike 3D donde un robot lucha en un mundo en el que las máquinas son todo lo que queda de la civilización humana.
7
www.pegi.info
PS4
BADLANDGAMES.COM
aheartfulofgames
BADLAND GAMES
© 2016 Badland Games S.L. and Aheartfulofgames. Badland Indie is a wholly owned brand of Badland Games S.L. Heart & Slash developed by Aheartfulofgames and published by Badland Games and Its subsidiaries. The Badland Logo, Badland Indie Logo, Aheartfulofgames logo and Heart & Slash logo are Trademarks. ALL TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ©2016 Badland Games and ©2016 Heart & Slash. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.

The Last Guardian es la tercera creación de Fumito Ueda tras los geniales *ICO* y *Shadow of the Colossus*. Sólo para PS4.

THE LAST GUARDIAN | PS4 | SONY | AVENTURA | SIN CONFIRMAR (2016)

# The Last Guardian asoma

## NUEVOS DETALLES E IMÁGENES DE UNA **AVENTURA** FABULOSA

Uno de los desarrollos más tortuosos de la historia de PlayStation está cerca de materializarse por fin. Ya casi podemos ver la patita de Trico asomando por nuestras pantallas para que, por fin, interactuemos con él en la tercera aventura de Fumito Ueda tras los inolvidables *ICO* y *Shadow of the Colossus*.

**The Last Guardian nos pondrá en la piel de un muchacho** que se verá obligado a interactuar con una misteriosa y gigantesca criatura (medio felina, medio ave) llamada Trico. Al principio, Trico será un ser indomable, una bestia salvaje que no estará muy dispuesta a colaborar. Poco a poco, nos tendremos que ir ganando su confianza con acciones como lanzarle barriles de comida o arrancarle las lanzas que tiene clavadas en su cuerpo.

**Pronto hallaremos un escudo reflectante que alberga un misterioso poder** al que Trico parece reaccionar. Así, cuando portemos el escudo, la criatura estará más dispuesta a colaborar con nosotros y nos ayudará a llegar a lugares lejanos, permitiendo que trepemos por su espalda o recogiéndonos con su hocico cuando realicemos saltos hasta lugares que no alcancemos. También será clave para resolver ciertos puzles, pudiendo usar el escudo para orientar los rayos que salen por su cola. En cuanto a los combates, no serán la parte más importante de *The Last Guardian*. Según Fumito Ueda serán parecidos a los de *ICO*, aunque con ayudas como que a Trico se le pongan los ojos rojos ante un peligro inminente. En cuanto a las localizaciones, serán bastante variadas dentro de lo que cabe: antiguos templos, altas colinas con fuertes vientos, zonas con grandes extensiones de agua... (a Trico no le gusta mucho el agua, por cierto). Por supuesto, al igual que en sus obras anteriores, no se darán muchos detalles acerca de este mundo fantástico o sobre el origen y las motivaciones de los personajes, contribuyendo así a hacer más todavía grande la leyenda... Y todo con un apartado gráfico de ensueño, en el que Trico brillará con luz propia (desde detalles como su pelaje hasta su IA). Tenemos muchas ganas de pillarlo.


Poco sabemos del protagonista de esta mágica historia ni de las extrañas marcas en sus brazos.


Contaremos con un misterioso escudo reflectante, que será muy del agrado de Trico aparte de servirnos en ciertos puzles.

■ Cuevas, templos, escarpadas colinas, zonas subacuáticas... Y estéticamente será precioso.

# la patita

Ganarnos la confianza de esta imprevisible y colosal criatura será fundamental en una aventura que no dejará indiferente a nadie.

■ Lograr la ayuda de Trico será vital para sortear los obstáculos. Según Fumito Ueda, sólo habrá una manera de superarlos.






## SUBEN

### UNCHARTED 4 Y PLAYSTATION 4

*Uncharted 4* superó los 2,7 millones de copias vendidas en su primera semana en el mercado, convirtiéndose en el título "first party" que más rápidamente se ha vendido hasta la fecha. Y PS4 ya supera las 40 millones de unidades vendidas.

### EL BRUTAL REGRESO DE *DOOM*

Muchos clásicos han intentado volver en forma de "reboot", pero muy pocos han logrado convencer de forma tan rotunda como *Doom*, un shooter que te dejará sin aliento con un enfoque en plan "vieja escuela" y una puesta en escena brutal.

### MERIDIEM CELEBRA SU CUMPLEAÑOS

Esta distribuidora española (que nos ha traído juegos como *Agatha Christie: The ABC Murders* o *Divinity: Original Sin*) cumple dos años. ¡Muchas felicidades!

## BAJAN

### RETRASOS MUY DOLOROSOS

Que *No Man´s Sky* se retrase hasta el 10 de agosto no nos ha dolido tanto como que *Horizon: Zero Dawn*, el esperado nuevo juego de los creadores de *Killzone*, se vaya hasta el 1 de marzo de 2017 , dejando un poco huérfano el catálogo de exclusivos de PS4 de cara a este fin de año...

### GENTE A LA QUE SE LE VA MUCHO "LA PINZA"

Efectivamente, que *No Man's Sky* se retrase para pulirlo no debería suponer un problema para nadie. Pues su creador, Sean Murray, ha declarado que ha recibido amenazas de muerte debido a esta decisión. Se lo ha tomado con humor pero... hay gente que está muy loca.

### CANCELACIONES Y CIERRES DE ESTUDIOS

Hace unas semanas, y de forma fulminante, Disney anunció que cancela todo lo que tiene que ver con *Disney Infinity* (lo último que saldrá es el Playset de "Buscando a Dory") y que cierra Avalanche Software (el estudio que los desarrollaba). También se ha cancelado *Allison Road*, el "sucesor espiritual" de *P.T.*



■ Se recrearán momentos clave de la serie, como el "kamehameha" con el que Gohan derrotó a Célula.

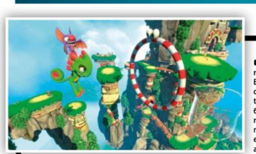
■ El número de personajes no está confirmado, pero no faltarán villanos como Freezer.

■ Trunks podría ser uno de los grandes protagonistas. ¿Es el de la OVA "Un futuro diferente"?

DRAGON BALL XENOVERSE 2 | PS4 | BANDAI NAMCO | 2016

# La bola de dragón nunca se apaga

En 2016 se cumple el trigésimo aniversario del nacimiento de "Bola de Dragón" como serie de animación. Desde entonces, la saga de Akira Toriyama se ha convertido en un fenómeno social y todavía sigue expandiéndose, con la subserie en curso "Dragon Ball Super" o con películas como "La resurrección de F". Por eso no es de extrañar que Bandai Namco acabe de anunciar *Dragon Ball Xenoverse 2*, que, a diferencia de su predecesor, saldrá sólo para PlayStation 4.
Del desarrollo se está ocupando el estudio japonés Dimps, que ya se encargó de la primera parte, de los *Budokai* o de *Saint Seiya: Soldiers' Souls*. Según Bandai Namco, será el juego más amplio y detallado de la historia de "Dragon Ball" y jugará con el concepto de los hechos alternativos que nos hubiera gustado que fueran diferentes.
Por ahora, no se conocen muchos detalles, pero parece que podremos volver a crearnos un personaje propio. Entre los personajes, se ha visto a Bardock, Nappa, Goku en "modo Dios"...



■ Los protagonistas recuerdan mucho a Banjo y Kazooie, el dúo animal que triunfó en Nintendo 64. No en vano, sus responsables son ex miembros de Rare, el estudio que los alumbró.

■ Los plataformas en 3D que tanto triunfaron en PSX y PS2 cada vez se llevan menos, pero este juego promete volver a ponerlos de moda a principios del próximo año.



YOOKA-LAYLEE | PS4 | PLAYTONIC GAMES | PRIMER TRIMESTRE DE 2017

# Tándem singular para resucitar un género

Tras su exitosa campaña en Kickstarter, donde recaudó 2,6 millones de euros, *Yooka-Laylee* ha mostrado su jugabilidad por primera vez. Desarrollado por el estudio indie Playtonic Games, fundado por antiguos miembros de Rare, este juego será un plataformas en 3D con aspecto de dibujos animados, un género que apenas se ha prodigado en PlayStation 4, más allá de *Knack* o *Ratchet & Clank*. Los protagonistas serán un camaleón y un murciélago que, en simbiosis, deberán explorar grandes escenarios en 3D, llenos de secretos y coleccionables, muy en la línea de *Banjo-Kazooie*, uno de los grandes clásicos de Nintendo 64. Así, podrán correr, rodar, volar, lanzar fuego, nadar, lanzar ondas, transformarse... Por lo visto en la primera demo, la banda sonora será tremendamente pegadiza. Eso sí, iba a salir en octubre y finalmente lo hará en el primer trimestre de 2017.



Figura, caja metálica, libro de arte, DLC... Una edición para coleccionistas.

HORIZON: ZERO DAWN | PS4 | GUERRILLA | 1 DE MARZO DE 2017

# Una espectacular edición para compensar un triste retraso

*Horizon: Zero Dawn*, de Guerrilla Games, era uno de los juegos exclusivos de PS4 más prometedores y esperados de 2016. Y decimos "era", porque Sony ha anunciado que se retrasa hasta bien entrado 2017. Según fuentes de Guerrilla, este retraso asegurará que el juego, una aventura en un universo postapocalíptico poblado por enormes criaturas mecánicas, cumpla con las expectativas de calidad levantadas, que no han sido pocas. Para endulzar la espera, Sony ha mostrado esta espectacular edición coleccionista con una detallada figura de Aloy, la joven cazadora protagonista. Eso sí, no se ha confirmado su lanzamiento en Europa.


La personalización será muy amplia, lo que influirá en las batallas de manera decisiva.

XCOM 2 | PS4 | 2K GAMES | 9 DE SEPTIEMBRE

# Una invasión alien en clave de estrategia

Hace unos meses, *XCOM 2* llegó en exclusiva a PC y cosechó críticas positivas por doquier. Ahora, 2K Games ha confirmado que el juego de estrategia de Firaxis llegará a PS4 el 9 de septiembre, gracias a una colaboración del estudio con The Workshop.

El juego estará ambientado veinte años después del que vio la luz en PS3 en 2012, de modo que la Tierra estará bajo la invasión de los alienígenas. La organización paramilitar XCOM deberá resurgir de las sombras para hacer frente a los extraterrestres y liberar a la humanidad. De nuevo, las batallas se desarrollarán por turnos, en niveles que se generarán aleatoriamente, y estarán repletas de posibilidades, con el condicionante de que los soldados podrán "morir para siempre".

La perspectiva isométrica ofrecerá una buena panorámica del campo de batalla y las coberturas.

Los humanos no serán los defensores en esta ocasión, sino que tendrán que recuperar la Tierra.

# EN POCAS PALABRAS

**TRAS *THE ORDER 1886***

## NUEVO PROYECTO DE READY AT DAWN

***De-formers*** es el próximo juego de los creadores de *The Order 1886*. El título, que se publicará en PS4 bajo el sello de Gamestop, ofrecerá **batallas multijugador** en las que manejaremos a seres amorfos con un estilo muy desenfadado. Apoyado en un sistema de físicas, habrá que rodar, aplastar, disparar...



**OTRA REMASTERIZACIÓN**

## *FINAL FANTASY XII* LLEGARÁ A PS4

Como ya sucedió con *Final Fantasy X / X-2*, Square Enix está preparando una **remasterización de *Final Fantasy XII***, el juego que vio la luz en PS2 en 2006. Será de la versión ampliada ***The Zodiac Age***, que no llegó a Europa y que ofrecerá un nuevo sistema de progresión y un modo con cien batallas consecutivas. Tendrá mejoras gráficas y música remasterizada.



**Y MÁS ALTA DEFINICIÓN**

## BATMAN VUELVE A LA GRAN ARKHAM

Warner Bros ha anunciado que, el **29 de julio, se pondrá a la venta *Batman: Return to Arkham***, un pack para PS4 que incluirá las remasterizaciones de las dos primeras entregas de la saga de Rocksteady, ***Arkham Asylum* y *Arkham City*** (no así *Origins*, que lo desarrolló Warner Bros Montreal). Costará **49,99 euros**, usará Unreal Engine 4 e incluirá todos los DLC.

**VELOCIDAD OTOÑAL**

## *RIDE 2* Y *WRC 6*, ANUNCIADOS

A lo largo del próximo otoño, PS4 recibirá *Ride 2* y *WRC 6*. El primero, desarrollado por Milestone, presentará más de **200 motos** y nuevos circuitos respecto a la primera entrega. El segundo, de Kylotonn Games, ofrecerá catorce rallies y tendrá un modo para los eSports.

**CON PS TALENTS**

## GUERREROS DE MÓVIL, EN PS4

Tras su éxito en iOS y Android, ***World of Warriors*** (Mind Candy), llegará a PS4 con una versión física, de la mano de **Virtual Toys y con el apoyo de PS Talents**. Ofrecerá batallas multijugador para cuatro personas y habrá 40 guerreros diferentes.



**LLEGARÁ EN SEPTIEMBRE**

## NUEVA EXPANSIÓN PARA *DESTINY*

Casi dos años después de su lanzamiento, *Destiny* sigue ampliando su oferta de contenidos. Con motivo del E3, Bungie ha anunciado una nueva expansión, que se titulará ***Rise of Iron* y que llegará a PS4 el próximo 20 de septiembre.**

**ESPÍRITU SESENTERO**

## *MAFIA III* TENDRÁ EDICIÓN ESPECIAL

2K ha anunciado la versión coleccionista de *Mafia III*, que incluirá el pase de temporada, la **banda sonora en dos vinilos** (uno con los temas licenciados y otro con los del propio juego), un libro de arte, ilustraciones, chapas de identificación y posavasos de cuero.

La edición coleccionista de *Mafia III* costará 139,99 euros y se pondrá a la venta el 7 de octubre.













AGENTS OF MAYHEM | PS4 | DEEP SILVER | 2017

# Tan hilarante como *Saints Row*



Según Volition, el universo es el mismo que el de *Saints Row*, pero es una nueva IP.

Tras el descacharrante *Saints Row IV*, Volition Games está trabajando ya en su próximo proyecto, que tendrá ciertas reminiscencias visuales y jugables de su anterior trabajo. Se trata de *Agents of Mayhem*, un juego de acción ambientado en un mundo de superhéroes. Más concretamente, se enfrentarán los agentes de MAYHEM (siglas inglesas de Agencia Multinacional para la Persecución de Genios Malvados) y los villanos de LEGION (Liga de los Malvados Caballeros Empeñados en Aniquilar las Naciones). Como miembros del bando "bueno", deberemos evitar que los malos ejecuten, con ayuda de un artefacto, un pérfido plan para cambiar el orden mundial.
La acción se desarrollará en tercera persona y parece que beberá de *Saints Row IV*, que ya juntó armas y superpoderes. No en vano, los responsables del juego aseguran que, aun siendo una nueva IP, compartirá elementos de la trama y simbolismos con la desenfadada saga de mafiosos.



La acción se desarrollará en tercera persona, con armas de fuego y superpoderes para todos los gustos.



La estética, que se asemejará a la de un cómic, recordará bastante a la de *Saints Row*.

Batman y Flash son dos de los protagonistas del primer tráiler de este juego de lucha.

INJUSTICE 2 | PS4 | WARNER BROS | 2017

# Héroes y villanos se lían a trompazos

Era un secreto a voces y unos días antes del E3 se confirmó la noticia: NetherRealm Studios, responsable de la saga *Mortal Kombat*, está trabajando en *Injustice 2*, secuela del juego de lucha que salió en PS3 y PS Vita en 2013 y que, posteriormente, se remasterizó para PS4. Como el original, ofrecerá batallas de uno contra uno en las que los héroes y los villanos más conocidos de DC Comics se curtirán el lomo como si no hubiera un mañana. El plantel será el mayor que se haya visto nunca en un juego de dicho universo. Los primeros en confirmar su presencia han sido Batman, Superman, Flash, Aquaman, Supergirl, Atrocitus y Gorilla Grodd. Así, habrá un modo Historia de corte cinematográfico que los involucrará.
El juego, que ya no saldrá en PS3, pondrá más énfasis en la destrucción de los niveles a lo largo de los combates. Entre los escenarios, estarán Metropolis, Gotham City o Atlantis. Asimismo, la personalización será muy amplia y podremos crear trajes y versiones propias de cada personaje, con los elementos que vayamos desbloqueando progresivamente.

DEAD SYNCHRONICITY | PS4 | BADLAND GAMES | OTOÑO

# Desentrañando dos misterios

Tras lanzarse en Steam hace unos meses, *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today* llegará a PS4 a finales de verano o principios de otoño. Será una oscura aventura gráfica en 2D con un fuerte peso de la narrativa. El protagonista será Michael, un hombre sin pasado que deberá recobrar su identidad y desentrañar dos sucesos que han llevado al mundo al colapso: una cadena de desastres naturales y una pandemia que ha mermado a la humanidad. A la hora de jugar, habrá que enfrentarse a distorsiones espacio-temporales, fenómenos sobrenaturales...



*Dead Synchronicity*, del estudio español Fictiorama, llegará en formato físico.



La personal estética del juego se inspira en la pintura expresionista.

# ¿QUÉ PASA CON...?

### ... Titanfall 2?

La primera entrega no salió en consolas de Sony, pero la segunda parte de este vibrante juego de acción, que tiene como principal atractivo el uso de mechas en las refriegas, saldrá para PS4 este otoño. Todo apunta a que será el 11 de noviembre, tres semanas después de otro gran lanzamiento de EA: *Battlefield 1*.

### ... el lanzamiento de *World of Final Fantasy*

Square Enix ha confirmado que este colorido juego de rol de estética "chibi" o "superdeformed" llegará a Europa el 28 de octubre. Ofrecerá "cross-save" entre las versiones PS4 y PS Vita y sus creadores afirman que durará más de 100 horas.



### ... la fecha de salida de *Persona 5*?

Atlus ha anunciado por fin la fecha de lanzamiento occidental de su esperadísimo RPG. Saldrá el 14 de febrero de 2017... al menos en Estados Unidos. De Europa aún no han dicho nada pero suponemos que saldrá en fechas parecidas y que será anunciado en la Gamescom.

### ... el futuro de la serie *Payday*?

Starbreeze (creadores de juegos como *The Darkness)* le han comprado los derechos de *Payday* a 505 Games con la idea de desarrollar una tercera entrega para 2017. ¡Volverán los atracos más vibrantes!

### ... la mítica franquicia *Wonder Boy*?

*Wonder Boy* es una mítica franquicia de plataformas que brilló sobre todo en los 8 y 16 bits de Sega y que resucitará en PS4 de la mano de su creador Ryuichi Nishizawa en otro colorido desarrollo 2D a 1080 p y 60 fps. Saldrá este mismo año.



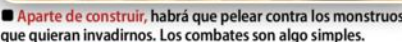



DRAGON QUEST: BUILDERS | PS4/PS VITA | SQUARE ENIX | OCTUBRE

# Construye tú mismo el universo *Dragon Quest*

**¿Qué ocurriría si mezcláramos la esencia rolera de la saga *Dragon Quest* con un planteamiento tipo *Minecraft*? Lo descubriremos en octubre.**

Coincidiendo con el trigésimo aniversario de esta popular serie rolera, este mes de octubre llegará a Europa *Dragon Quest Builders* para PS4 y PS Vita (sólo en descarga digital para la portátil y la versión PS3 no sale en occidente). Se trata de una propuesta muy interesante, dado que mezcla ideas de *Minecraft* con la esencia rolera de los *Dragon Quest*, empezando por su argumento. *Dragon Quest Builders* plantea un final paralelo al de la primera entrega de la saga, en la que el malvado Dragonlord ofrece un trato al héroe (o heroína) del juego para después tenderle una trampa y acabar con Alefgard (la misma localización del primer *DQ*) y sus habitantes. Nuestro objetivo será reconstruir y devolver la vida a este lugar. Seremos el único personaje de Alefgard con la capacidad de construir y convertir todo tipo de materias primas en armas, medicinas para reponer la energía, muros para reconstruir las ruinosas edificaciones de Alefgard y hasta antorchas y fogatas con las que iluminarnos y protegernos del frío. Poco a poco irán apareciendo PNJ con los que podremos interactuar. Habrá combates (aunque algo simples, eso sí) y exploración en un escenario ENORME, pero el grueso del desarrollo girará en torno a encontrar materias primas con las que reconstruir viviendas, crear nuevas herramientas o armas, etc.
Y todo con diseños de Akira Toriyama, creador de "Dragon Ball" y responsable de la estética de *DQ* desde sus inicios. En Japón salió en enero y fue un éxito. Esperamos que aquí también lo sea.

**Aparte de construir, habrá que pelear contra los monstruos que quieran invadirnos. Los combates son algo simples.**



**Sale en PS4 y en PS Vita (sólo descarga digital en la portátil). No van a traer a Europa la versión de PS3.**

## Sobreviviendo y construyendo otros "sandbox"

Creado por el sueco Markus "Notch" Persson, *Minecraft* es uno de los juegos más importantes de la historia, por su trascendencia y la cantidad de seguidores que tiene (ya ha superado los 107 millones de copias vendidas a nivel global). Su éxito ha dado pie a que salgan bastante juegos parecidos, aunque hay más en PC que en PS4. Ahí van algunos:



***Minecraft:* lo tienes en PS4, PS3 y PS Vita, aunque deja menos libertad que en PC,**



***Terraria* ofrece un concepto similar al de Minecraft pero en 2D. Ya preparan la secuela.**

■ En *DQ Builders* habrá que reconstruir la tierra de Alefgard y apañárnoslas para sobrevivir usando múltiples recursos.

■ Volverán los monstruos más icónicos de la serie, con los muy reconocibles diseños de Akira Toriyama, creador de Dragon Ball.



**Tendremos libertad para reconstruir este mágico entorno, que volverá a contar con los diseños del gran Akira Toriyama.**

■ *Gunscape* permite construir escenarios para hacernos un shooter y compartirlo.

■ *H1Z1* es un sandbox en el que habrá que sobrevivir y administrar los recursos.

■ *Starbound* nos permite explorar infinidad de planetas y crear refugios a nuestro gusto.

## EL QUIOSCO

### REVISTA OFICIAL NINTENDO

»3,50 € » YA A LA VENTA

### ZELDA Y POKÉMON, PROTAGONISTAS

¡Ya sabemos cómo es el **nuevo *Zelda* de Wii U**! Descubre en nuestro reportaje los secretos del juego y también todo sobre ***Pokémon Sol* y *Pokémon Luna***, para 3DS... ¡Conoce a los nuevos Pokémon Legendarios! *YO-KAI WATCH* reclama protagonismo con nuestro práctico, la segunda entrega de las fichas coleccionables de todos los yo-kai y el mapa de Floridablanca. Y además, análisis de *Kirby Planet Robobot, Fire Emblem Fates Revelación y Mario & Sonic en los JJ.OO. de Río*, reportajes de *Skylanders Imaginators* y *Monster Hunter Generations*... ¡El número más potente del año!

### HOBBY CONSOLAS

»3,50 € » 27 DE JUNIO A LA VENTA

### ¡¡¡PUBLICAN SU NÚMERO 300!!!

Hobby Consolas celebra su **número 300** con una **completa cobertura del E3**, donde desgranarán toda la información sobre las nuevas exclusivas de cada consola, el nuevo hardware presentado e incluso la última hora sobre juegos tan esperados como el nuevo ***The Legend of Zelda* para Wii U y NX**. Y no solo eso, para celebrar el número 300 también han preparado un **jugoso concurso** para los lectores, en el que no faltarán consolas, juegos, periféricos y mucho más. Tampoco faltará un **póster especial**, el suplemento sobre el 25º aniversario de la revista, reportajes sobre los 35 años de *Donkey Kong* y mucho más.





ENTREVISTA A...
## PHILIPP WEBER
QUEST DESIGNER EN *THE WITCHER III*

# "*The Witcher III* ha sido un gran trabajo en equipo"

**Con motivo del lanzamiento de *Blood and Wine*, la última expansión del laureado *The Witcher III*, hablamos con uno de sus artífices para poner el broche de oro a uno de los mejores RPG de la generación.**

**The Witcher III es un gran éxito, tanto de crítica como de ventas. ¿Qué se siente al participar en un proyecto tan fantástico?**

Te sientes muy bien, por supuesto. Después de todos los años de trabajo, tengo que admitir que me siento orgulloso de haber estado en este maravilloso viaje con mis amigos y colegas. Hemos pasado por todo tipo de estados emocionales. Y ver en el juego algunas de mis propias contribuciones es un sueño hecho realidad, dado que empecé como un fan más.

**Después de conseguir más de 200 premios con The Witcher III... ¿Qué cosas han cambiado en CD Projekt? ¿Qué habéis aprendido de este éxito en el estudio?**

Por lo que sé, el juego ha recibido más de 250 premios GOTY. Ha sido una auténtica locura. Pero las lecciones son obvias: hay que trabajar duro y en equipo, prestar atención a los detalles y escuchar a los fans y a la comunidad.

**¿Cuál es el reto más grande que habéis encontrado en el desarrollo del juego?**

La fecha límite, el día en el que tienes que "cerrar" el contenido y no se pueden aplicar ya más cambios. Un mundo abierto te da infinitas opciones de mejora, incluso meses después de su lanzamiento. Sé que muchos jugadores son escépticos con el tema de los "parches" y actualizaciones, pero nos ayuda a mejorar y poner en práctica las cosas que no hemos sido capaces de hacer antes. Y, ya que es "nuestro bebé", queremos que sea perfecto.

**¿Cómo es la industria de los videojuegos en Polonia? ¿Habéis tenido algún tipo de ayuda o apoyo del gobierno?**

Es una industria joven y por lo tanto creo que es bastante flexible y "particular". Me gusta vivir en Varsovia. Es una de las ciudades en auge dentro de Europa.

**¿Cuántas personas en total han trabajado en el desarrollo de The Witcher III?**

Es difícil de decir, ya que la cifra ha ido cambiando. Probablemente entre 250 y 300 personas han trabajado en su desarrollo, pero este éxito no podría haber sido posible sin la ayuda del resto de personas de otros departamentos que trabajan en CD Projekt RED. Fue, sin duda, un gigantesco esfuerzo en equipo.

**"¿Por qué cobrar a los jugadores por introducir pequeños añadidos? Es nuestra manera de dar las gracias a nuestros apasionados y pacientes fans. Y tal vez pueda servir como una pequeña inspiración para otros".**

**¿Cómo es la relación del estudio con Andrzej Sapkowski, el "padre" de Geralt y autor de las novelas de las que parte el juego? ¿Habéis trabajado directamente con él? ¿Sabes si ha jugado el juego y qué le ha parecido?**

Estoy seguro de que está contento con el éxito de los juegos y lo bien recibidos que son. Siempre hay dudas cuando confías tu licencia y tus ideas a otras personas. Por eso tenemos que asumir la responsabilidad que eso conlleva.

**The Witcher III ha sido muy elogiado por sus personajes. ¿Cómo se construyen personajes tan elaborados y qué es lo que los hace ser tan convincentes? ¿Cuál es tu personaje favorito?**

A la hora de construir personajes, lo importante para nosotros es que se sientan "reales". Que tengan su propio trasfondo, su propia historia y sus propios problemas. Que tengan "cosas que hacer" en el mundo y que interactúen con otros personajes de una manera natural. Personalmente, me encanta el Barón Sanguinario. Me parece un personaje fascinante. Parece fuerte pero tiene sus debilidades. Es duro, a la par que sensato. Podrías pensar que sabes qué tipo de hombre es a los cinco minutos de conocerle, pero nunca deja de sorprenderte.

**¿Cuáles han sido vuestras fuentes de inspiración para diseñar las distintas regiones del juego (Velen, Novigrado, Skellige ...)? ¿Os habéis inspirado en lugares del mundo real? ¿Habéis viajado y usado fotos reales o más bien diseños conceptuales de artistas?**

Nuestra principal fuente de inspiración han sido entornos reales. Velen y los alrededores de Novigrado están muy inspirados en la Polonia medieval. Lo que queríamos era conseguir una ambientación eminentemente eslava.

# CD Projekt: con el rol por bandera

## Empezó siendo el único sello dedicado a la publicación de videojuegos en Polonia y ahora son un reputado estudio a nivel mundial.

Afincado en Varsovia, CD Projekt es un sello polaco fundado en 1994 por Marcin Iwinski y Michael Kiciński. Durante mucho tiempo fue la única empresa polaca especializada en la publicación de videojuegos, editando en ese país juegos de rol de gran éxito en PC como *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* o *Planescape: Torment*, y traduciéndolos al polaco.

En 2008, inauguran su servicio de distribución digital actualmente conocido como GOG.com. Y ya como estudio, han alumbrado los siguientes juegos:

**THE WITCHER.** En 2002 arranca una sección dedicada al desarrollo de videojuegos llamada CD Projekt RED. Su primer juego, sólo para PC, fue *The Witcher*, basado en los libros de Andrzej Sapkowski

**THE WITCHER II: ASSASSINS OF KINGS.** El brujo Geralt de Rivia continuó sus aventuras en 2011 para PC y Xbox 360. Jaime Lannister no es el único matarreyes...

**THE WITCHER III: WILD HUNT** El Lobo Blanco se estrenó en 2015 en una consola de Sony con el RPG más grande de esta generación.

**CYBERPUNK 2077:** Anunciado en 2013, tras *Blood and Wine* van a retomar su proyecto más grande: un enorme RPG ambientado en un futuro distópico en el que la alta tecnología convive con una sociedad degenerada. Aún no tiene fecha.

■ *The Witcher III* tiene dos expansiones: *Hearts of Stone* y *Blood and Wine*. Ambas tienen edición "física", sin disco pero con sendas barajas de Gwynt

Una gran inspiración para Novigrado fue la ciudad de Amsterdam en el medievo. Muchos cuadros antiguos y planos de la ciudad en aquella época se han utilizado para recrearla. En cuanto a Skellige, la inspiración hay que buscarla en Escandinavia y en Escocia. De hecho, los nombres de algunas de las islas dan pistas sobre de dónde vino la inspiración (risas). Se han utilizado fotos, pero también arte conceptual. Nuestros artistas han hecho un gran trabajo de investigación, encontrando cientos de fotos para después dar forma a un gran arte conceptual que se puede aplicar directamente en el juego .

**En lugar de un pase de temporada, vosotros habéis apostado por DLC más pequeños y gratuitos, además de dos enormes expansiones de pago: *Hearts of Stone* y *Blood and Wine*. ¿Es vuestra manera de mantener contentos a vuestros fans o, simplemente, pensáis que es la fórmula correcta en la que se deberían basar los juegos hoy en día?**

Sí, absolutamente. A veces, un "parche" puede ser más efectivo que un pequeño DLC que incluye poco contenido. Entonces ¿por qué cobrar a los jugadores por estos pequeños añadidos? Es como tomarse el café en tu restaurante favorito después de comer. No tiene por qué ser algo gratis en absoluto pero, si acabas de pagar 30 "pavos" por tu comida, ¿no te gustaría que te dieran algo gratis? Es nuestra manera de dar las gracias a nuestros apasionados y pacientes fans. Y tal vez pueda servir como una pequeña inspiración para otros. Nosotros también somos jugadores y nos parece una buena idea para tratar a los demás jugadores como nos gustaría que nos trataran a nosotros.

**¿Podemos esperar una edición GOTY de *The Witcher III* con las dos expansiones incluidas?**

Es algo que todavía no hemos contemplado. *Blood and Wine* nos ha mantenido muy ocupados todo este tiempo.

**¿Hay algún elemento que hubiese deseado poder incluir en el juego y, finalmente, no pudieran por la razón que sea ?**

En realidad hubo un buen número de características que fueron implementadas en cierto punto del juego pero que al final no pudimos incluir. Por ejemplo, estuvimos experimentando con el patinaje sobre hielo y parecía muy divertido, pero al final en el juego sólo metemos lo mejor y hay cosas que no pasan el corte.

**Desde el estudio habéis dicho que *Cyberpunk 2077* será aún más grande que *The Witcher III*. ¿Qué podemos esperar? ¿Cómo influirá *The Witcher III* en futuros juegos del estudio?**

A pesar de que personalmente estoy deseando concentrarme en *Cyberpunk 2077*, no puedo decir mucho al respecto. Ahora lanzamos *Blood & Wine* y… ¡ya volveremos sobre este tema!

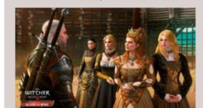
**Muchas gracias por tu tiempo y enhorabuena por este juegazo.**

¡Muchas gracias a vosotros!

## » *BLOOD AND WINE:* UNA EXPANSIÓN BRUTAL

***Blood and Wine*, la segunda y última expansión** de *The Witcher III*, nos sumerge en Toussant, una nueva región inspirada en la costa sur de Francia, donde volveremos a blandir nuestro par de espadas para cazar monstruos, como la bestia de Beauclair, en una aventura que ronda las 30 horas.

**En la expansión nos esperan más de 90 misiones** y objetivos, con nuevas tareas como gestionar nuestra propia hacienda, además de añadidos como 20 nuevas especies de monstruos.



■ La trama principal, con tintes "vampíricos", mantiene su interés hasta el final. Nos toparemos con nuevos personajes y veremos a algunos ya conocidos.



■ Gestionar un viñedo es uno de los añadidos. También hay 20 nuevas especies de monstruo, 100 piezas de armadura, 30 armas distintas, 12 nuevos mutágenos...

LLEGA A PS4 UN JUEGO CREADO PARA QUE TODO EL MUNDO PUEDA DISFRUTAR CON ÉL

# ARCADE LAND

**La industria española del videojuego pone su granito de arena para crear un mundo más justo con el lanzamiento de *Arcade Land*, un juego de Koth Studio diseñado para que podamos disfrutarlo todos, incluso si tenemos problemas de movilidad.**

Trabajamos tan en serio como lo hace un niño cuando juega a videojuegos. Con esta frase se definen los miembros de Koth Studio, un estudio indie de desarrollo de videojuegos que acaban de lanzar, tras dos años de trabajo, *Arcade Land*, un videojuego que puede cambiar la vida de miles de personas hacia mejor. Literalmente.

***Arcade Land* es un juego muy especial.** Si os regís por las pantallas que acompañan estas páginas pensaréis que no es más que un videojuego que reúne seis de los arcades más emblemáticos de toda la historia del videojuego, pero recreados en 3D, con un protagonista (ese chaval rubiete llamado Jake) y con un apartado visual puesto al día. No os equivocáis, *Arcade Land* es precisamente eso, una puesta al día de los juegos clásicos que todos hemos jugado en algún momento de nuestra vida. Sin embargo, detrás de esta fachada hay mucho, pero que mucho más. La característica que hace diferente a *Arcade Land* respecto a cualquier otra propuesta, no sólo de la Store de PS4 sino del catálogo de cualquier plataforma actual, es que el juego de Koth Studio se controla tanto con Dualshock 4 como con PS Camera. Aquí no acaba la cosa y es que, gracias a ese control con la cámara de PlayStation, personas con parálisis cerebral, impedimentos motrices u otro tipo de discapacidad funcional podrán disfrutar de los videojuegos como nunca lo habían hecho. *Arcade Land* es, por tanto, un juego para cualquier perfil de jugador que quiera disfrutar de este mundillo sin preocuparse por la accesibilidad de los controles.

Acompañando a Jake viajaremos por la isla de *Arcade Land* a través de más de 100 niveles que nos llevarán desde el clásico *Pong* hasta el adictivo *Snake* o el siempre divertido *Arkanoids*, pasando por juegos desafiantes en los niveles más altos como *Frogger*, *Pac-Man* o *Space Invaders*. Ya sea utilizando PS Camera o

***Arcade Land* es el fruto de mucho esfuerzo y pasión para crear un juego que mejorará la vida de muchísimas personas.**




La isla será el menú y el eje del juego. Desde aquí elegiremos el juego que queremos disfrutar.





**El puente**
Se trata de una versión de *Arkanoids*. 30 niveles muy bien adaptados a PS Camera.

**El templo**
En esta versión del clásico *Frogger* tendremos que cruzar las llamas y los peligros.

## CLÁSICOS PUESTOS AL DÍA

**A TODOS NOS GUSTAN LOS CLÁSICOS,** esos videojuegos que nunca pasan de moda y que, por muchas veces que los hayamos jugado, siempre terminan picándonos. Koth Studio eligió seis de los videojuegos más jugados de toda la historia, los pioneros de esta industria, y les ha dado un completo lavado de cara, ya que han sido recreados en 3D utilizando el motor gráfico favorito de los estudios independientes: Unity. A través de más de 100 niveles, disfrutaremos de estos clásicos que lucen mejor que nunca.

**El patio**
Durante 15 niveles disfrutaremos de este clásico del que nunca nos aburríamos de jugar en los Nokia.

**La cámara**
Siempre es un gusto volver a *Pong* y en Arcade Land será más desafiante que nunca.

**Las catacumbas**
En esta versión de *Space Invaders* (que acaba de cumplir 38 años) habrá 15 niveles de diversión.

**El núcleo**
*PacMan* luce mejor que nunca en estos 15 niveles que incluye *Arcade Land*.

## ¿DUAL SHOCK O PLAYSTATION CAMERA?

**UN JUEGO HECHO PARA TODOS.** *Arcade Land* nos permitirá elegir el tipo de control que mejor se ajuste a nuestras necesidades como jugadores. El control con Dualshock 4 será el clásico mientras que con PlayStation Camera se registrarán los movimientos de la cabeza para poder controlar a nuestro avatar. En este caso, la velocidad del juego se reducirá para hacerlo más accesible. Es todo un ejemplo de inclusión en el mundo del videojuego.

Dualshock 4, volveréis a picaros a juegos que nunca pasan de moda y que se ven mejor que nunca.

**Los tres principios en los que se basa Koth Studio** están presentes en *Arcade Land*. El estudio cree que los juegos hacen mejor la vida de las personas, por eso reflexionan buscando la mejor forma de llevar a cabo sus ideas gracias a un equipo de profesionales de la industria del videojuego. El resultado con *Arcade Land* es un juego que, por apenas 9,99€, *"cumple con todos los objetivos de PlayStation como compañía, al ser una herramienta capaz de transmitir valores sociales, sobre todo a los niños"*. Y esto no lo decimos nosotros, lo dijo Liliana Laporte, Directora General de SIE Iberia durante la presentación del juego. Ha sido un camino difícil pero, por fin, este juego hecho con el corazón divertirá a miles de jugadores, tanto a mayores como pequeños, tanto con sus facultades a tope como con parálisis cerebral.


La presentación del juego fue una de las más emotivas en las que hemos estado.



### CON LA COLABORACIÓN DE PLAYSTATION TALENTS

**ARCADE LAND** está encuadrado dentro de Alianzas, una de las ramas de PS Talents (la estrategia de SIE España para impulsar el desarrollo de juegos en nuestro país) que apoya a estudios consolidados. Sin embargo, PSTalents tiene varias ramas de actuación, desde el apoyo a estudios indie (con PS Games Camp y los Premios PS) hasta la formación de jóvenes (con PS Campus y PS Futuros Talentos).

Daniel Acal
@daniacal



# Vivir con miedo a los "spoilers"

Atención. Este texto podría contener "spoilers" acerca de tus juegos más esperados y de tus series de TV favoritas. Léelo bajo tu propia responsabilidad y, por favor, no bloquees ni dejes de seguir a este humilde redactor que torpemente junta letras en estas páginas.

**Es una broma. Este texto no contiene "spoilers"** ni sobre juegos, ni sobre series. O sí. Porque... ¿qué debemos considerar "spoiler"? O mejor dicho, ¿dónde colocamos la línea que separa lo que es un "spoiler" de lo que es un simple detalle acerca de tu juego, peli o serie favorita? Obviamente, que te cuenten el final de un juego es "spoiler". O si te destripan qué personaje de "Juego de Tronos" muere en tal capítulo, pues también. Pero muchas veces rizamos el rizo de la exigencia. Por suerte o por desgracia, ya no vivimos en cuevas y resulta complicado pretender no saber nada sobre un juego si compras revistas, miras internet y, sobre todo, si eres más o menos activo en las redes sociales.

**Antiguamente, sólo los medios teníamos que tener cuidado** para no meter la pata. En los análisis, siempre nos hemos esforzado por no reventar ningún detalle importante de la trama, por no mostrar la solución de un puzle, etc. Pero claro, los juegos hay que enseñarlos, y no podemos poner imágenes sólo de los primeros compases del juego. Nunca olvidaré las reticencias de Hideo Kojima a que la prensa mostrara a Raiden como el verdadero protagonista de *MGS2* (vaya, ya os he hecho un "spoiler") ya que él quería que los jugadores lo descubrieran por ellos mismos... A ver, si es un personaje que se controla en la parte final del juego, pues vale, no lo desvelaríamos. Pero cuando lo controlamos en el 80 % del juego pues... ¡es que habríamos hecho la "review" de *MGS2* prácticamente con la demo! Tenemos que establecer ciertos límites para los destripes y no puede ser que mostrar cualquier detalle nos parezca un "spoiler". Yo he llegado a leer quejas en Twitter de gente que consideraba "spoiler" enseñar una captura de *Uncharted 4* en Madagascar (perdón, os hice otro "spoiler"). ¡Sólo se trata de un escenario que además ya se mostró en una demo! ¿Es que no vamos a poder hablar de nada, ni mostrar nada?

**Y con las redes sociales y el uso del botón Share,** estos "problemas" se agravan. Insisto: yo soy el primero al que le fastidia abrir Twitter o Facebook y ver que muchos hablan y comparten cosas sobre ese capítulo que aún no he visto. Pero, ¿qué puedo hacer? ¿Volver a mi cueva?

**Esto me lleva a otra espinosa cuestión:** ¿Cuándo prescribe un "spoiler"? Es decir, ¿cuánto tiempo hay que dejar pasar para que un "spoiler" deje de serlo y podamos hablar de ello sin temor a "reventarle" a alguien la sorpresa? ¿Una semana? ¿Un mes? ¿Un año? ¿Cuándo se consideró oportuno que se podía hablar sin tapujos de la muerte de Aeris en *FFVII*? (mecachis, otro "spoiler"). A la periodista Eva Cid Martínez, en una charla hace pocos meses, le echaron en cara que habló del final de *Beyond Good & Evil*... ¡Un juego de 2003!

## ¿CUÁNDO PRESCRIBE UN "SPOILER"? ¿CUÁNTO TIEMPO HAY QUE DEJAR PASAR PARA PODER HABLAR DE UN JUEGO O SERIE SIN TAPUJOS?

**Supongo que es una pregunta de respuesta complicada.** Hay que tener tacto y sentido común (que, como dice mi directora Sonia Herranz, es el menos común de los sentidos). Pero tanto el que habla/muestra como el que escucha, que no puede pretender que el resto del mundo le espere eternamente...



# Terminar a lo grande

A lo mejor soy un poco masoca, pero no me cuesta reconocer que me gustan más -y suelen calar más hondo- las películas que acaban mal. Esas en las que sales del cine como si te hubieran dado una patada en el estómago, con mal sabor de boca e intentando digerir qué ha pasado. Quizá porque, por mucho que nos quieran vender la moto con comedias románticas, de superhéroes y llenitas de efectos visuales, la vida real ni es tan bonita, ni tan espectacular, ni tan divertida. Para muchos, todos los días son un drama y solo hay que encender la tele para verlo.

**Pero tranquilos, que no me voy a poner en plan "don depre".** Sé que el cine no deja de ser un entretenimiento, un tipo de ocio... y cada uno buscamos cosas distintas. A mí gusta experimentar esas sensaciones de pérdida, de derrota, porque ese "dolor fantasma" me invita a una reflexión que otro tipo de cine no me da. Además, su huella tiende a durarme más tiempo. Con los juegos, me pasa algo parecido. No deja de ser paradójico que las experiencias más dolorosas, más traumáticas, sean justo las que recuerdo de forma más clara y cristalina. Muertes como la de Aeris en *Final Fantasy VII* o algo tan tonto como la caída del caballo Agro en *Shadow of the Colossus*, nuestro único compañero de fatigas, son de esos momentos que te dejan fastidiado para el resto del juego.

**Y así llegamos al quid de la cuestión:** los sentimientos en los juegos. En sus más de 40 años de historia han evolucionado las mecánicas, los gráficos, la expresividad, la narrativa, la profundidad jugable... pero no en la misma medida que su habilidad para transmitir emociones. Quizá porque replicar esos sentimientos tan humanos y tan reales con personajes virtuales no es algo que esté al alcance de todos. Aún con esta dificultad, claro que hemos visto experiencias que sí han girado por completo en torno a las emociones, como *Heavy Rain* o los más recientes *The Walking Dead* (de Telltale) o *Life is Strange*.

**NAUGHTY DOG ES, A MI JUICIO, EL ESTUDIO QUE MEJOR DOMINA YA LA HABILIDAD PARA "JUGAR" CON LAS EMOCIONES.**

**Otros, como *Red Dead Redemption* o *Metal Gear Solid 3*** han sabido integrarlas de forma magistral en momentos muy puntuales del viaje, cambiando con un par de escenas el poso que deja el juego. Pero, no nos engañemos, son las excepciones. No todos los estudios tienen los medios, la sensibilidad, el talento o el tiento necesario para hacerlo correctamente. No voy a enumerar aquí los fallidos y bochornosos intentos de tocarnos la fibra sensible con situaciones dramáticas, pero... ¿alguien ha logrado olvidar el "pulse cuadrado para presentar sus respetos"? Yo desde luego no, y no por emotivo.

**Eso tampoco quita** para que algunos estudios estén demostrando una maestría sin igual en la materia. Naughty Dog, por poner un ejemplo, es a mi juicio el estudio que mejor domina ya la habilidad para "jugar" con las emociones. *The Last of Us* y *Uncharted 4* son dos ejemplos de cómo un juego puede y debe emocionar al jugador. Muchos recordarán estos títulos por sus gráficos, por sus historias (no me canso de decir que la parte de las alcantarillas de *TLOU* es magistral)... pero yo los recordaré por lo bien que ponen en pantalla las emociones humanas. La relación entre Joel y Ellie, en especial la escena final, es de esas cosas que no se olvidan fácilmente.

**Pero el listón lo han vuelto a subir con *Uncharted 4*.** Su dominio de las emociones, sin tener que recurrir a recursos manidos como las mencionadas muertes, es aquí más palpable que nunca. El desasosiego, la empatía hacia los personajes, preocuparte por ellos es aquí más evidente que nunca, en una escena tan simple como la que recrea el día a día "normal" de Nathan y Elena, en el sofá de su casa. O su magistral despedida en el epílogo. Muchos recordarán este *Uncharted 4* por sus escenas de acción, por sus escenarios, por su brutal batalla final... pero yo lo recordaré por presentarme los personajes más humanos, frágiles, vulnerables y creíbles que he visto nunca en un videojuego.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM






■ *Watch Dogs 2* será una aventura de acción de desarrollo abierto ambientada en San Francisco y sus alrededores.

## ¿QUIÉN DIJO QUE LOS HACKERS ERAN LOS MALOS DE LA PELÍCULA?

# WATCH_DOGS® 2

**Si fueras un hacker brillante y pudieras usar tu talento para rebelarte contra las injusticias de un sistema corrupto, ¿lo harías? Pues eso mismo le pasa a Marcus Holloway.**

■ PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 15 DE NOVIEMBRE

Era un secreto a voces que se venía rumoreando desde hace meses. Este año, por primera vez en mucho tiempo, Ubisoft va a dar descanso a su prolífica serie *Assassin´s Creed* y su hueco lo ocupará *Watch Dogs 2*, una secuela que estaba en los planes de la compañía gala desde hace mucho tiempo. Y es que, aunque la primera entrega terminó defraudando en términos "artísticos" (anodina historia, protagonista sin carisma, "downgrade" gráfico, retrasos…), no lo hizo en términos de rentabilidad, ya que vendió más de 10 millones de unidades. Es cierto que las circunstancias le fueron propicias ya que cuando se lanzó, allá por mayo de 2014, tampoco teníamos todavía nada muy gordo que jugar en nuestra PS4. Eso hizo que muchos nos sumergiéramos en la historia de venganza de Aiden Pearce, en una Chicago en la que todo estaba conectado (gracias al sistema ctOS) que lográbamos "hackear" gracias a nuestro teléfono móvil.

**Pues tomando el concepto original como punto de partida,** pero habiendo escuchado a la comunidad y siendo conscientes de los errores que cometieron con el primero, el productor Dominic Guay y su equipo de Ubisoft Montreal ya tienen muy avanzado *Watch Dogs 2*, con el que pretenden ir mucho más allá recreando la cultura hacker desde distintos puntos de vista.

**El protagonista será Marcus Holloway,** un joven brillante que, habiendo sufrido en sus propias carnes los desmanes y abusos provocados por el nuevo ctOS 2.0, va a dedicar su talento y sus habilidades a tratar de combatir las injusticias de este sistema. Para ello, se unirá a un grupo de hackers llamado DedSec, una especie de Anonymous socialmente concienciados que, con el talento de Marcus en sus filas, darán un salto de calidad en sus acciones "hacktivistas". Nuestro campo de operaciones será la ciudad de San Francisco y alrededores. La elección de este escenario no es baladí: en los últimos 20 años se han establecido allí una gran cantidad de empresas tecnológicas e informáticas, algo que tendrá su importancia en la trama del juego. »



# MEJORANDO LO PRESENTE

*Watch Dogs 2* cogerá todo lo que moló del primero y lo fusionará con un montón de novedades ("parkour", nuevos gadgets como un dron...). El resultado promete ser bastante mejor.




■ Su protagonista será Marcus Holloway, un hacker acusado de un crimen que no ha cometido.

**PROTAGONISTA.** Reconozcámoslo: Aiden Pierce era un tipo sin carisma. Preferimos el carácter jovial, idealista y "graciosete" de Marcus Holloway.

**TRAMA Y DESARROLLO.** La historia de venganza personal del primero deja paso a una trama más "abierta". Tendremos más libertad.

**OPCIONES DE "HACKEO".** En el primer *Watch Dogs* terminábamos resolviéndolo todo a tiros. Esta secuela ofrecerá muchas más posibilidades.

Podremos "hackear" casi todo lo que veamos. Desde TODOS los vehículos del juego hasta "azuzar" a la policía para que detenga a los objetivos que les marquemos.

Nos uniremos a un grupo de hackers llamado DedSec para combatir al nuevo sistema ctOS 2.0, aún más poderoso.



Aparte de ser un talentoso hacker, Marcus hace "parkour", maneja todo tipo de armas, pilota vehículos...

» Empezando por Silicon Valley, que será una de las seis grandes zonas en las que se dividirá San Francisco Bay. Las otras cinco serán Oakland, Marin, Civic, Coast y los rascacielos del Downtown. El objetivo es también mostrar la diversidad entre las distintas localizaciones y sus gentes. En total habrá 46 barrios, en un escenario gigantesco (más grande que el del primer *Watch Dogs*), que estará todo abierto desde el principio. Podremos desplazarnos por el entorno a pie usando ágiles movimientos de "parkour" (Marcus, además de ser un "crack" de los ordenadores, también está en plena forma) o pilotando distintos vehículos como coches, lanchas, motos, quads... El control de los vehículos, por cierto, ha mejorado mucho con respecto a lo que padecimos en la primera entrega (menos mal).

**En cuando al desarrollo, desde Ubisoft Montreal prometen más libertad** que en el primero, al menos a la hora de completar nuestros objetivos. Las armas de fuego serán sólo una opción. Nos han dicho que podremos crear nuestras propias armas a partir de una impresora 3D (habrá que ver las posibilidades que ofrece esta idea). Pero Dominic Guay nos aseguró que es posible pasarse el juego sin matar a nadie, empleando un buen surtido de técnicas no letales que tendremos a nuestra disposición. Algunas no serán muy originales (como una especie de táser o pistola eléctrica), pero otras sí. Y es que Marcus, además de ser un as de la informática y del "parkour", también maneja con soltura una curiosa arma cuerpo a cuerpo: una especie de boleadoras con las que "reparte" que da gusto.

**Pero no nos engañemos. La principal arma** de un hacker es su capacidad para "piratear". Y en estas lides Marcus es capaz de dejar en pañales las habilidades que tenía Aiden Pearce en el primer juego. En *Watch Dogs 2* podremos piratearlo prácticamente TODO, empezando por TODOS los vehículos del juego, lo que nos abrirá un mundo de posibilida-

**Watch Dogs 2 aglutina un montón de buenas ideas y novedades. Ahora falta por ver qué tal funciona todo en conjunto.**



# BIENVENIDOS A SAN FRANCISCO

La Chicago en la que "todo está conectado" del primer *Watch Dogs* será sustituida por la ciudad de San Francisco y sus alrededores. Un escenario bastante más grande y todo abierto desde el principio, que contará con seis zonas muy bien diferenciadas. En total, tendrá 46 barrios en los que podremos piratearlo prácticamente todo.

## MARIN

Al condado de Marin se accede desde el Golden Gate, el icónico puente colgante que es el símbolo de San Francisco y que podremos recorrer a toda velocidad en coche o moto.

## COAST

La zona costera ofrecerá espectaculares vistas del "skyline" de la ciudad, además de actividades como recorrer la zona pilotando una lancha. ¿Podremos llegar hasta Alcatraz?

## DOWNTOWN

El barrio de los rascacielos y las finanzas parece el escenario ideal para que hagamos nuestras pequeñas incursiones y les demostremos quién manda a todos esos que llevan trajes caros.

## SILICON VALLEY

La zona de Silicon Valley alberga una gran cantidad de oficinas de importantes compañías relacionadas con la alta tecnología. Todo un "parque temático" para un hacker.

## CIVIC

El centro histórico de San Francisco con sus instituciones, sus edificios característicos, sus pintorescas calles y sus cuestas, ideales para hacer el cabra con un vehículo a toda pastilla.

## OAKLAND

Ciudad situada a unos 10 kilómetros al este de San Francisco. Es donde se crió Marcus Holloway y la zona del juego donde encontraremos más diversidad cultural y étnica.

des en los combates, desde provocar accidentes hasta atropellar enemigos "a distancia"; quitarles la cobertura si se cubren con un coche o usar esta misma cobertura para atropellarles o hacerla explotar. Además de poder acceder a todos los datos "íntimos" de TODOS los peatones, tendremos también nuevas opciones, como piratear la red de la policía para hacer que detengan al individuo queramos; o "hackear" una zona entera haciendo que, por ejemplo, todos los teléfonos móviles de los peatones que pasen por esa zona suenen a la vez, generando así la confusión necesaria para poder pasar desapercibidos.

**También podremos usar nuestro cuadricóptero,** un dron desde el que podremos activar una cámara en primera persona para reconocer el terreno (aparte de otros usos). Y también hay una especie de coche-robot teledirigido, con el que podremos accionar mecanismos y piratear a distancia. En suma, todo parece indicar que la parte del "pirateo" será mucho más satisfactoria que en el anterior, con lo que optar por la infiltración puede ser una alternativa tanto o más divertida que la acción directa. Además, en *Watch Dogs 2* nos esperan más minijuegos y tareas optativas que en el original, aunque en el momento de escribir estas líneas sus creadores no han ofrecido más detalles en este sentido. Eso sí, podremos cambiarnos de ropa y accesorios a nuestro gusto, siempre dentro del tono juvenil y "millennial" que destilará el juego.

**Hablando ya del multijugador,** sus responsables han prometido un "online sin costuras", perfectamente integrado y sin necesidad de salir de nuestra partida. Aunque los detalles se revelarán en breve, habrá competitivo (con "invasiones" al estilo del primero) y cooperativo. Al parecer podremos recorrer la ciudad junto a un amigo "haciendo el cabra" y realizando ciertas tareas secundarias, pero no misiones de la trama principal.

En cuanto al apartado gráfico, lo que han enseñado es bastante correcto, pero no parece demasiado impresionante. Quizás en Ubisoft han querido ser un poco cautos en este sentido, teniendo en cuenta la polémica con el "downgrade" gráfico del anterior.

*Watch Dogs 2* aglutina un montón de buenas ideas. Ahora falta saber si todo ello funciona en conjunto o si tendremos que aplicarle el refrán "Quien mucho abarca, poco aprieta".

EL DEPORTE REY ESTÁ MÁS EN FORMA QUE NUNCA

# ¡Vuelve el fútbol!

**La temporada balompédica ni siquiera ha acabado aún, pues la Eurocopa y la Copa América están disputándose ahora mismo, pero los dos gigantes virtuales están ya de pretemporada y otros equipos más modestos también van a saltar al césped.**

Que se califique al fútbol como "el deporte rey" no es casualidad. Lejos de ser veintidós tipos corriendo detrás de un balón, como proclaman los profanos charlatanes, hablamos de una disciplina que traspasa fronteras y mueve masas. La industria de los videojuegos entendió su importancia ya desde los años 80, cuando las limitaciones técnicas de los ordenadores de la época no permitían todavía grandes florituras. Títulos como *Pele's Soccer, Match Day, Emilio Butragueño Football* o *Kick Off* labraron el terreno y, ya en los 90, brotaron herederos como hongos: *Super Sidekicks, Sensible Soccer, ISS Pro Evolution, FIFA, Virtua Striker, Libero Grande, Actua Soccer, Esto es Fútbol*, los juegos oficiales de los Mundiales... ¿Y quién no se acuerda del fenómeno social que fue *PC Fútbol*, con Michael Robinson en las carátulas? La competencia era feroz en aquella época, con multitud de compañías que buscaban rebañar su parte del pastel balompédico, ya fuera en los salones recreativos, con títulos exclusivos para una determinada consola o con desarrollos multiplataforma para todos los espectadores.

**Con el transcurso de los años,** el mercado futbolístico se fue simplificando hasta quedarse en un "duopolio" conformado por *FIFA* y *Pro Evolution Soccer*, sagas pertenecientes a Electronic Arts y Konami, dos de los mayores gigantes de la historia de la industria. Sus recursos económicos les permitieron hacer evolucionar sus series a la par que la tecnología iba mejorando, hasta el punto de provocar verdaderos odios y disputas entre los fanáticos de la una y los de la otra, especialmente en la etapa de PlayStation 2, aunque todavía sigue sucediendo hoy en día. Si los defensores de *FIFA* enarbolaban la bandera de las licencias y se mofaban de Roberto Larcos, los seguidores de *PES* se reían de lo arcade que era su rival y de lo fácil que resultaba firmar goleadas escandalosas, al tiempo que proclamaban a su amada como la reina de la simulación. Aunque hay muchos factores de análisis que se escapan a la intención de este reportaje (selección de jugadores de portada, tendencia histórica, licencias...), lo cierto es que un simple vistazo a las ventas de *FIFA 16* y *PES 2016* da cuenta de la mina de oro que es el fútbol virtual. Según VG Chartz, el juego de EA Sports ha colocado ya la friolera de 7,93 millones en su versión para PS4, lo que lo convierte en el tercer juego más vendido de la consola, sólo por detrás de *Call of Duty: Black Ops III* y *GTA V*. A eso, hay que añadir los 2,58 millones


FOOSBALL

**FOOSBALL,** para PS3 y PS Vita, adapta a los videojuegos el clásico futbolín, con multi para cuatro. ¡Recordad que no vale "hacer ruleta" para chutar más fuerte!

FIFA

**ULTIMATE TEAM,** el famoso modo para hacerse un equipo con cromos que inició *FIFA*, se ha extendido ya a multitud de sagas deportivas, como *PES* y *NBA 2K*.


ROCKET LEAGUE: COLLECTOR'S EDITION

**EL 24 DE JUNIO,** se pone a la venta la edición física del genial juego online de Psyonix para PS4, que combina conducción con partidos de fútbol.


DINO DINI'S KICK OFF REVIVAL

**ESTE INDIE,** que será un homenaje al mítico arcade de 1989, llegará a PS4 el 24 de junio y a PS Vita en la segunda mitad del año, en una fecha por determinar.


SUPER SIDEKICKS

**ESTE CLÁSICO DE NEOGEO** está disponible desde hace tiempo en la Store de PS3, PSP y PS Vita. Es ideal para recordar cómo era antaño el fútbol virtual.



HEADMASTER

**PS VR** recibirá este peculiar minijuego, en el que deberemos cabecear los balones que nos lanzará una máquina, para dar a los paneles de la portería.

de PS3, que aún sigue teniendo una base muy activa de usuarios. Las ventas del juego de Konami son más discretas, pero, aun así, son reseñables, teniendo en cuenta de dónde venía la serie: 0,73 millones en PS4 y 0,43 millones en PS3, con muchas posibilidades de aumentarlas considerablemente en el próximo mes, gracias a la edición especial de la Eurocopa.

**Coincidiendo con el E3,** y en un mes tan significativo como éste, en el que se están disputando los dos torneos continentales más importantes (Eurocopa y Copa América), tanto Konami como EA Sports han empezado ya su pretemporada de cara al curso 2016-2017. El primero en chutar a puerta fue *PES 2016*, que se presentó en Milán justo el día en que el Real Madrid le ganaba al Atlético la final de la Liga de Campeones. Sólo un par de días después, en el palco de honor del Santiago Bernabéu, *FIFA 17* presentaba sus credenciales. El derbi promete ser el más emocionante de la última década, pues *Pro Evolution Soccer* volvió el año pasado a su mejor nivel de juego y seguirá por el mismo camino, en tanto que *FIFA*, que se había dormido en los laureles tras tantos años de aplastante dominio, quiere reivindicarse con fichajes galácticos. En ambas presentaciones, pudimos conocer las principales novedades de los dos títulos, probar demos muy consolidadas y hablar con sus responsables, lo que nos permite hacernos ya una idea clara de por dónde irán los tiros.

**Tras años con muchos juegos de fútbol y distintos enfoques para elegir, ahora las Ligas son son temporadas de dos.**

**El fútbol virtual** está copado por esas dos superpotencias, pero, por suerte, el boom del desarrollo indie ha permitido que el fútbol siga presente en nuestras vidas con otras propuestas, de las que os damos unas breves pinceladas en las imágenes de esta misma página. Algunos de esos títulos llevan tiempo en la Store, pero, este mismo junio, vais a poder disfrutar de una resurrección del mítico *Kick Off* y, sobre todo, de una edición física de *Rocket League*. El primero se caracterizará por su cámara cenital y su control clásico, en tanto que el segundo, conocido de sobra, invitará a jugar partidos de fútbol a bordo de coches, con una pelota gigante. Entre partido y partido de la Eurocopa, vais a tener con qué gozar.






**POR AHORA,** sólo hay imágenes de un partido entre Francia y Alemania, aprovechando que se está disputando la Eurocopa en tierras galas.



**LAS RECEPCIONES** son, junto con los pases, el elemento jugable que más se ha mejorado. También la IA y los porteros se han reajustado.




PS4 / PS3 KONAMI DEPORTIVO SEPTIEMBRE

# PES2017
## PRO EVOLUTION SOCCER

**Tras consolidar su recuperación la temporada pasada, la saga de Konami ha anunciado sus primeros fichajes para el próximo curso, todos de corte jugable y técnico. ¿Serán suficientes para disputar la liga con garantías?**

Tras sufrir un calvario de lesiones en la época de PS3, el cambio al estadio de PS4 fue un bálsamo para *Pro Evolution Soccer*. En lugar de tirarse de cabeza a la nueva consola nada más estrenarse, el PES Team hizo algo inteligente: posponer un año el debut y lanzar una primera entrega con el Fox Engine para PS3 (*PES 2014*), que, si bien fue floja, sirvió para pulsar las capacidades del motor. Ya en la nueva máquina, la siguiente iteración, *PES 2015*, marcó un punto de inflexión, algo en lo que seguramente tuvo mucho que ver la creación de una división occidental del PES Team en Windsor (Inglaterra) para apoyar al equipo japonés de siempre. Al año siguiente, con *PES 2016*, se produjo por fin la buena nueva: el rey había vuelto.

**El fútbol mueve montañas,** hasta el punto de marcar una excepción en la política de Konami. En los últimos tiempos, la compañía japonesa se ha alejado de los desarrollos clásicos para centrarse en otros negocios, como los casinos o las máquinas de pachinko (la cancelación de *Silent Hills* es el ejemplo paradigmático del cambio de tercio)... Sin embargo, *Pro Evolution Soccer* es una excepción, pues no se puede desdeñar un mercado tan masivo como el futbolístico, y menos ahora que la saga vuelve a estar en la buena dirección. Por ahora, sólo se han anunciado las novedades jugables y algunos detalles técnicos del Fox Engine, pero confiamos en que habrá nuevos modos. Por lo pronto, la demo que pudimos probar en la presentación de Milán nos dejó muy buenas sensaciones.

**Por primera vez en muchos años,** ya no tendremos que decir aquello de "recuerda a *PES 6*", porque la entrega del año pasado ya tenía entidad por sí misma. Lo que vamos a ver es, por tanto, la evolución lógica. Para empezar, se ha pulido el control y el ritmo de los partidos será más pausado. Las recepciones del balón dependerán de los atributos del jugador, la postura o la física del cuero. Los pases también son más precisos, aunque las entregas al hueco ya no salen




**EL FOX ENGINE** dejará grandes modelados. El PES Team ha puesto énfasis en detalles como el sudor o el vaho al respirar en invierno.

con tanta facilidad como antes. Las tácticas también se han remozado y ampliado. Así, podremos cambiar entre dos estilos de juego con sólo tocar la cruceta (por ejemplo, tiki-taka y presión asfixiante) o modificar la mentalidad del equipo para que hasta el portero se lance al ataque en los córners. Precisamente, en los saques de esquina, podremos elegir si defender en zona o al hombre, así como plantear estrategias como la de hacer que todos los atacantes se pongan en fila india. En cuanto a la IA, los porteros serán más competentes, en especial de cara a levantarse tras un rechace, y los rivales se adaptarán a nuestra forma de jugar (por ejemplo, haciéndole una defensa doble a un jugador al que le pasemos mucho el balón). En lo técnico, se han mejorado el modelado y las animaciones de los jugadores, la iluminación o el público. Adam Bhatti, gerente de marca, prometió que no se repetirá la tardanza en actualizar las plantillas, que fue la lacra de *PES 2016*, de modo que habrá actualizaciones semanales. A poco que se amplíe el número de opciones y modos de juego, aquí hay espectáculo garantizado.

## Entrevista

# ANDRE BRONZONI

**Gerente de marca (Brand manager) de *PES 2017***

Este brasileño, que trabaja en las oficinas inglesas del PES Team, nos atendió en un evento en Milán.

**¿Cómo está organizado, ahora mismo, el equipo de desarrollo de *PES*? ¿Cuánta gente hay en Japón y cuánta en Inglaterra?**
Siempre estamos metiendo gente nueva. Ahora mismo, tenemos más de 150 personas en Japón haciendo el desarrollo y, en Windsor, tenemos más gente de marketing y negocios. Japón tiene más peso en el desarrollo.

**¿Cuáles son, en tu opinión, las principales novedades jugables de *Pro Evolution Soccer 2017*?**
Personalmente, creo que la inteligencia artificial adaptada es algo muy bueno. Por ejemplo, si estás jugando con el Real Madrid y siempre se la pasas a Cristiano Ronaldo, el otro equipo te hará una doble defensa, con dos jugadores. Si, de repente, empiezas a hacer lo mismo con Karim Benzema, sucederá lo mismo. Otra cosa que hace el juego más fluido es el toque real, que hace que cada jugador tenga su propio ritmo de juego: Cristiano, Messi, Neymar…

**En estos años, ¿os habéis fijado en algún aspecto concreto de *FIFA* para implementarlo en vuestro juego?**
*FIFA* es un juego muy bueno y también nos encanta, pero lo vemos como algo muy diferente a *PES*. Tiene cosas muy buenas, como la iluminación o el menú. Obviamente, me gusta más *PES*. Este año nosotros hemos cambiado muchas cosas en cuanto a gráficos, como la piel, el sudor, los movimientos de los jugadores… Todo es mejor. Otra cosa es la iluminación del césped con el sol o con la lluvia. Juntas, todas esas mejoras dejan un juego muy vistoso, al estilo del fútbol español. Siempre intentamos hacer el juego más realista posible.

**El mayor problema de *PES 2016* fue la tardanza de las actualizaciones de plantilla. ¿Podéis garantizar que, este año, el primer día estará todo solucionado?**
Sí, y no sólo el día 1, sino también en el propio disco. Estamos haciendo un gran esfuerzo al respecto.

**"Controla la realidad" es el lema de esta temporada. ¿Cómo se traduce eso en la jugabilidad?**
De muchas formas. La IA adaptativa complica mucho el juego. Por ejemplo, si atacas con un solo jugador, los rivales sólo lo van a marcar a él, así que tienes que jugar con otros y hacer otras cosas. Hay que usar a los centrocampistas, hacer otro tipo de disparos, bajar el balón… Es muy realista. Por ejemplo, si en un Madrid-Atlético, Simeone ve que el balón sólo va hacia Cristiano, va a pedir un marcaje especial, y lo mismo pasa en el juego. Además, puedes cambiar la táctica muy rápido, sin tener que pausar la partida.

**¿Qué habéis cambiado para mejorar el comportamiento de los porteros, el mayor lastre del año pasado?**
Hemos cambiado muchas cosas de los porteros, ya que ha sido una petición de los fans. Nosotros escuchamos sus opiniones continuamente, y no una sola vez al año, en Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat… El "feedback" en redes sociales es importantísimo. Ahora, los vuelos y los movimientos de los porteros son mucho más reales. Además, se cansan.

**Hemos cambiado muchas cosas de los porteros, ya que ha sido una petición de los fans. Ahora, los vuelos son mucho más reales y, además, se cansan.**

**Ahora que tenéis ya un buen dominio del Fox Engine, ¿qué ha supuesto este motor para la saga? ¿Qué ha mejorado respecto al año pasado?**
Hemos actualizado todos los jugadores. El sudor es algo que ya introdujimos el año pasado, pero lo hemos mejorado mucho y, por ejemplo, cambia con la lluvia. Por otra parte, la camiseta tiene su propio movimiento, diferente al del jugador.

**¿Va a haber nuevas licencias en esta nueva entrega?**
No sé. No podemos hablar por ahora, pero vamos a tener cosas (risas).

**¿Y por cuánto tiempo tenéis la licencia de la Liga de Campeones?**
Sé que firmamos un nuevo contrato el año pasado, pero no sé decirte por cuánto tiempo.

**¿Qué hay de los jugadores que coparán la portada? ¿Habrá alguno del fútbol español?**
Puede ser que sí…

PS4 / PS3 ELECTRONIC ARTS DEPORTIVO 29 DE SEPTIEMBRE

# FIFA 17

FIFA Official Licensed Product

**Tras acumular una comodísima renta de varios goles durante la generación de PS3, la saga de EA se durmió en los laureles y, el año pasado, vio cómo *PES* igualaba la contienda. En los despachos de Vancouver han tomado nota y han sacado el talonario para fichar galácticos.**

La etapa de PS3 se saldó con el derbi más desigualado de los más de veinte años de historia de *FIFA* y *PES*. La saga de EA dio con la tecla y, en las entregas que fueron de *FIFA 08* a *FIFA 14*, se impuso con claridad a su rival, que inició un inexplicable declive. Sin embargo, el salto a PS4, que llegó acompañado de un nuevo motor gráfico, Ignite, no supuso un gran salto cualitativo. La plantilla seguía teniendo mucha clase, pero *FIFA 15* fue un pequeño bandazo, por culpa del acelerado ritmo de los partidos y de las cantadas de los porteros. *FIFA 16* resolvió todos sus problemas, pero, exceptuando el fútbol femenino, no introdujo grandes cambios. El estancamiento coincidió con el renacimiento de *Pro Evolution Soccer*, cuya última entrega convenció ya a todo el mundo de que había vuelto a la buena senda, hasta el punto de obtener una mejor nota media en Metacritic que su rival (87 contra 82). Eso ha obligado a reaccionar a *FIFA*, que estaba en la luna de Valencia.

**Llevábamos años pidiéndolo,** y parece que *FIFA 17* puede marcar un nuevo punto de inflexión en el fútbol virtual, pues incluirá importantes novedades en todas las líneas. Para empezar, la división deportiva de EA va a adoptar el mismo motor que usan el resto de sus estudios, es decir, el potente Frostbite. Según los responsables del juego, la facilidad para trabajar con esa tecnología permite crear contenidos más rápidamente, lo que ha ayudado a que se recreen los vestuarios o el túnel de salida al césped. La captura de movimientos y la recreación de las caras también han mejorado notablemente, así como la iluminación de los estadios. En ese sentido, el equipo ha recibido apoyo de DICE, el estudio que erigió el motor Frostbite.

**Ahora bien, si hay algo ilusionante en *FIFA 17*,** es el nuevo modo The Journey, que se asemejará al modo MiCarrera de la saga *NBA 2K*. Será una historia cinematográfica que nos meterá de lleno en el mundo del fútbol a través de la figura de Alex Hunter, un joven recién llegado a la Premier League. Además de jugar partidos, mejorar nuestros atributos y labrarnos un nombre, como es lógico, tendremos que contestar a preguntas de la prensa y relacionarnos con otros personajes, con un sistema que permitirá elegir entre varias opciones de respuesta, algo que influirá en el devenir de los acontecimientos. A ese prometedor modo, hay que añadir el hecho de que el juego tendrá la licencia de la liga española en rigurosa exclusiva, lo cual es una baza fundamental para captar al público más general.

**Los partidos también contarán con mejoras jugables en cuatro áreas.** Primero, el juego será más físico, lo que afectará al equilibrio de los jugadores y a las interacciones entre atacantes y defensores. En segundo lugar, habrá nuevos movimientos de ataque: pases, regates, remates, saques de puerta... En tercer lugar, la IA analizará mejor los espacios para adecuarse a diferentes contextos. Finalmente, las jugadas a balón parado se han rehecho por completo, desde los penaltis y los córners hasta los lanzamientos de falta y los saques de banda. Por ahora, *FIFA 17* tiene la vitola de favorito, pero los partidos hay que jugarlos.



**EL MOTOR FROSTBITE** se dejará notar en los modelados faciales, que serán más fidedignos aún que con el motor Ignite, utilizado en las tres entregas anteriores.






**LA LIGA BBVA** volverá a ser exclusiva de *FIFA*, como en el pasado, lo que se traducirá en la imposibilidad de que *PES* use los nombres y las equipaciones de muchos equipos.

**EL JUEGO** tendrá cuatro embajadores que ejemplificarán los avances jugables en cuatro grandes áreas: movimientos de ataque (Anthony Martial), balón parado (James Rodríguez), Inteligencia artificial (Marco Reus) y juego físico (Eden Hazard).






■ Aaron McHardy, veterano de la saga, se encargó de anunciar los que serán los ejes de *FIFA 17*.

Entrevista

# AARON MCHARDY

**Productor de FIFA 17**

**¿Cómo de difícil ha sido hacerse de nuevo con la exclusiva de la Liga española? ¿Implica eso que veremos los veinte estadios?**
Hemos conseguido la exclusividad de la Liga española para el juego y estamos orgullosos, porque queremos tener la mejor relación con los equipos y los fans. Estamos contentos con el acuerdo. Tenemos un grupo grande de gente por todo el mundo que trabaja en *FIFA*, con bases de datos y licencias para asegurar que el contenido sea lo más auténtico posible.



**MOURINHO** y el resto de entrenadores de la Premier League estarán presentes tanto en el modo Carrera como en la banda durante el transcurso de los partidos.

**En los cuatro últimos años, siempre habéis tenido a Messi en la portada. Para esta entrega, habéis contado con cuatro embajadores: James Rodríguez, Eden Hazard, Anthony Martial y Marco Reus. ¿Significa que no veremos más al argentino?**
No vamos a anunciar aún quién está o no en la portada en esta fase del proyecto, pero sí quiero hablar un poco de los cuatro embajadores que tenemos: James, Hazard, Reus y Martial. Están ahí porque representan el futuro del fútbol para nosotros, y creemos que *FIFA 17* es el futuro de la saga. Hemos cambiado al motor Frostbite, que es una tecnología que va a ser la base de lo que podamos hacer en los años venideros. Tenemos un juego enorme, con el modo The Journey y los cuatro pilares para la jugabilidad. Hay muchas cosas que ayudarán a crear en el futuro, así que queríamos a embajadores, a jóvenes estrellas que fueran el futuro del deporte y, por eso, están a bordo de *FIFA*.

> **Hemos tenido ayuda de Bioware, que nos ha guiado a la hora de contar la historia de The Journey, algo que no habíamos hecho antes.**



**Por primera vez en la saga, más allá de los juegos del Mundial, habéis incluido a los entrenadores, aunque sólo los de la Premier League. ¿Cómo de difícil ha sido gestionar eso? ¿Qué pasará si alguno es despedido en plena temporada?**
Sí, estamos encantados de tener a los entrenadores de la Premier League en el juego este año, como Jürgen Klopp o José Mourinho. Tratamos de ofrecer el contenido más auténtico posible en la medida en que tengamos la oportunidad. Eso es clave en lo que hacemos. Queríamos tener a los entrenadores de la Premier League también para apoyar el modo The Journey, que se ambienta en Inglaterra, y también puedes verlos en los partidos. Obviamente, si alguno es despedido, tendremos actualizaciones para que ya no sea más el entrenador de ese equipo. Lidiaremos con eso a medida que transcurra la temporada… pero esperamos que nadie pierda su trabajo (risas).

**P. ¿Cuándo os animasteis a crear el modo The Journey? ¿Os habéis inspirado en el de *NBA 2K*?**
Obviamente, *NBA 2K* tiene un modo Historia narrativo. Hace unos años, nosotros tomamos la decisión de que necesitábamos añadir otro modo al juego, así que The Journey ha estado en proceso durante un largo período. Probablemente hace más de dos años, no recuerdo la fecha exacta, hicimos algo de indagación con los fans para ver qué les motivaba a jugar a *FIFA*, y la respuesta fue que una parte de los fans quería una experiencia inmersiva para un jugador, con un estilo narrativo, así que nos pusimos a hacer ese modo y salió The Journey. Creo que lo que realmente nos ha abierto la puerta para poder conseguirlo es el cambio al motor Frostbite, que ha sido enorme para nosotros. Sin esa nueva tecnología, no podríamos haber creado nunca el contenido para hacer escenas como las de los vestuarios, los túneles, los aviones, el dormitorio del protagonista… Es decir, todos esos sitios que te sumergen en la vida de un futbolista fuera del campo, y no sólo dentro de él.

**Cuando disteis el salto a PS4 y Xbox One, creasteis una tecnología específica para ello, el motor Ignite, pero sólo habéis estado tres años con ella… ¿Por qué cambiar al Frostbite?**
El motor Frostbite es el futuro para nuestra saga. Lo sabemos y estamos entusiasmados, pero abandonar el motor Ignite no significa que lo dejemos todo atrás. Es una bella historia, porque hemos podido traer mucha de la tecnología que teníamos al Frostbite, por lo que otros juegos que lo usen podrán sacar beneficio de ella en el futuro. La historia del Frostbite es lo que nos aporta en cuanto a renderizado, creación de contenido, tecnología o potencia, pero también es lo que se refiere a la estrecha colaboración con otros equipos. Hemos tenido mucha ayuda de los chicos de DICE, que llevan años trabajando con Frostbite y que nos han ayudado a entender sus herramientas. También hemos tenido ayuda de los chicos de Bioware, que nos han guiado a la hora de contar la historia de The Journey, algo que no habíamos hecho antes en *FIFA*. Hay muchos beneficios en el uso del Frostbite, más allá de lo obvio que puedan ver los consumidores, y es por eso que es la base para el futuro. Como decía, hemos podido importar toda esa tecnología de Ignite con la que habíamos estado trabajando en las sagas deportivas, y eso es lo mejor del mundo.

**De las cuatro áreas de innovación jugable, ¿cuál dirías que es la más importante?**
Hoy hemos hablado de jugabilidad, y hay una cosa que quiero dejar clara: la jugabilidad sigue siendo clave para *FIFA* y, aunque tenemos cosas brillantes con el motor Frostbite y The Journey, estamos haciendo un montón de cambios alrededor de cuatro pilares, de los que hemos hablado hoy. De los cuatro (jugadas a balón parado, juego físico, sistema de inteligencia artificial activa y nuevas técnicas de ataque), creo que el primero que se va a notar es el de la IA, porque cambia la forma en que los jugadores corren por el campo. Creo que la gente que ha podido jugar hoy coincide conmigo. Realmente, revoluciona la oposición de los jugadores, su decisión, su inteligencia, sus carreras específicas por todo el campo… Abre el abanico para generar oportunidades y marcar goles..

**Mucha gente se pregunta si *FIFA* podría llegar a tener la licencia de la Liga de Campeones, que, ahora mismo, es exclusiva de *Pro Evolution Soccer*. ¿Podrías arrojar luz sobre esto?**
No puedo hablar con los dueños de la licencia, pero ya la tuvimos una vez y sería genial tenerla de nuevo. No podría decir si haremos algo ahora o en los próximos años. Tendremos que esperar.

■ Las competiciones online serán la piedra angular del juego, que será como un Mundial de la FIA.





■ Las copas online dividirán a los participantes por países o marcas. ¿A quién no le gusta Toyota?







PS4 | POLYPHONY DIGITAL (SONY) | VELOCIDAD | 16 DE NOVIEMBRE

## EL MOTOR DEL FUTURO ARRANCA EN PS4

# GT SPORT

**G***ran Turismo* es una saga paradigmática de PlayStation, pues ha pasado por todas las generaciones desde 1998, y lo ha hecho con unas cifras de ventas estratosféricas: más de 72 millones de copias, según VG Chartz. *GT1* y *GT2* ocupan el primer y el tercer puesto de las listas de éxitos de PSOne, con un tótem como *Final Fantasy VII* entre medias. *GT3* y *GT4* están en la tercera y la quinta posición de PS2, sólo superados por el fenómeno de *Grand Theft Auto* (*San Andreas, Vice City* y *GTA III*). *GT5*, pese a todos los problemas que sufrió, también ocupa un meritorio quinto en las estadísticas de PS3, sólo por detrás del omnipotente *GTA V* y de tres entregas de la mediática saga *Call of Duty* (*Black Ops II, Modern Warfare 3* y *Black Ops*). Sin embargo, la última entrega, *GT6*, "sólo" vendió 3,57 millones, muy lejos de los 14,98 millones de *GT3* o los 10,75 de *GT5*. Las razones de la caída pueden ser varias: el hecho de que se lanzara para PS3 cuando PS4 ya estaba a la venta, el estancamiento de la saga, la pérdida de pujanza del género de la velocidad en los últimos años...

**Polyphony Digital y Kazunori Yamauchi,** el padre de *Gran Turismo*, se toman los desarrollos con una parsimonia considerable y, por eso, el debut en PS4 se va a producir justo cuando la consola lleve ya tres años en el mercado. El estudio japonés, que no se suele fijar mucho en lo que hacen otros, ha decidido reinventar la saga, dando una vuelta de tuerca al concepto que más protagonismo tuvo en la era de PS3, como fue la GT Academy. Este programa, auspiciado por Sony y Nissan desde 2008, ha permitido a más de una veintena de usuarios convertirse en pilotos profesionales y disputar pruebas como las 24 Horas de Le Mans, la GP3 o la F3 japonesa: Lucas Ordóñez, Jann Mardenborough, Wolfgang Reip...
Este año no parece que vaya a haber una nueva edición del certamen, pero, a cambio, *Gran Turismo Sport* tomará el relevo con una apuesta tremendamente ambiciosa por los eSports




Los gráficos se han rehecho desde cero para PS4, pero lo cierto es que podría llamarse *Gran Turismo 6 HD*...

Los GT Vision, es decir, coches conceptuales diseñados por las marcas expresamente para el juego, serán muy llamativos.

**El simulador de conducción real se estrenará en PS4 con la ambición de llevar su lema a otra dimensión, en colaboración con la FIA. ¿Quién no ha soñado alguna vez con ser campeón del mundo? Ésta es tu oportunidad.**

que puede ser un arma de doble filo. Por un lado, la propuesta competitiva puede marcar un antes y un después, pues Sony ha llegado a un acuerdo con la mismísima Federación Internacional de Automovilismo para que las competiciones virtuales del juego sean como una disciplina de motor más, como lo puedan ser la Fórmula 1 o el Mundial de Rallies. En el ámbito del PC, el "simracing" (competiciones con jugadores semiprofesionales o, al menos, muy bien equipados y familiarizados con el género) lleva varios años pegando fuerte, con simuladores como *iRacing* y *rFactor*, por lo que este paso al mercado masivo de las consolas de la mano del principal organismo de los deportes automovilísticos abre un nuevo horizonte. De hecho, el juego pretende "marcar los próximos cien años del mundo del motor". Sin embargo, esta ambiciosa filosofía puede resultar inversamente proporcional a lo que los jugadores clásicos esperan de un *Gran Turismo*, es decir, multitud de contenidos. Habrá un modo Campaña, pero el número de opciones se ha reducido drásticamente respecto a la anterior entrega y sin un salto técnico que justifique la decisión, ciertamente...

**La amplitud del garaje** ha sido siempre una de las grandes bazas de la saga, pero es verdad que los más de 1.200 coches de la última »




Todos los coches tendrán el mismo grado de detalle. Se acabaron las diferencias entre estándar y premium.










Nürburgring Nordschleife será, como es costumbre desde *GT4*, el circuito más largo y desafiante.




## Un Mundial de la FIA

**1** **EVOLUCIÓN DE GT ACADEMY.** El concepto del juego es el siguiente paso al programa con el que, desde 2008, Sony y Nissan han convertido en pilotos profesionales a meros jugadores de la saga.

**2** **LICENCIA DE LA FIA.** Sony ha llegado a un acuerdo con la FIA para que el juego sea como un Mundial y sus ganadores sean premiados en la misma ceremonia que los campeones de la Fórmula 1 y el WRC.

**3** **FUERTE APOYO.** El juego no sólo tiene la venia de la FIA, sino también de federaciones nacionales, clubes automovilísticos, fabricantes y otras empresas asociadas al mundo del automovilismo.

**4** **CARNET VIRTUAL.** Veintidós países han llegado ya un acuerdo con la FIA para crear una licencia que aunará videojuego y competición. España aún no está, pero se podrá competir igualmente.

**5** **DOS COPAS DE ÉLITE.** Los mejores jugadores se enfrentarán en la Copa de Naciones y la Copa de Fabricantes, que se desarrollarán por rondas. En la final, se enfrentarán los campeones de cada región.

entrega tenían mucho de engañifa, pues muchos eran versiones de un mismo modelo y más de la mitad estaban rescatados de PS2, sin la innegociable cámara del habitáculo... En ese sentido, *GT Sport* será mucho más honesto y ofrecerá sólo 137 coches, de cuatro categorías, entre las que destacarán las de GT3 y LMP1. Así, habrá coches calcados de la realidad, modelos conceptuales del proyecto GT Vision y, por último, coches basados en modelos reales, pero readaptados para la competición. Esto significa perder disciplinas como el karting o la Nascar, aunque lo bueno es que ya no habrá diferencias entre coches estándar y Premium. Todos permitirán jugar con la cámara del volante, aunque el elevado ángulo de visión de algunos modelos no nos ha acabado de gustar. Lo que sí nos ha convencido plenamente es el control. La verdad es que no se aprecian grandes cambios en las físicas, con unos coches imposibles de volcar y un sistema de daños muy limitado (al menos, en la demo que hemos probado), pero cuando uno se pone al volante, la diversión se hace valer. Puede que el manejo no sea el más exigente y que a la IA le falten unas clases de autoescuela, pero el control de los coches es muy satisfactorio y eso es fundamental en un título de velocidad. Aún no se ha podido ver cómo lucirán, pero habrá efectos de lluvia (aunque no será dinámica) y Kazunori Yamauchi también ha confirmado que no habrá B-Spec (el típico modo para dirigir a un piloto desde el muro de boxes).

**Otra merma de consideración** será la relativa al número de circuitos. *GT6* tuvo 40 localizaciones de serie, pero su sucesor se va a quedar en diecinueve (con veintisiete variantes). Por ahora, hay cinco trazados confirmados. Tres de ellos son viejos conocidos: Nürburgring Nordschleife, Brands Hatch y Willow Springs. Los otros dos son nuevos: Tokyo Ex-




■ Habrá pruebas de tierra, como ha venido siendo habitual en la saga desde su segunda entrega.

■ Polyphony ha adaptado algunos coches reales para la competición, como este Alfa 4C de estilo GT3.

## Entre Prologue y Gran Turismo 7

**GT SPORT** escapa de las "clasificaciones" que han ido asociadas históricamente a las entregas de la saga, divididas entre numeradas, *Prologue*, *Concept* y *HD*. Su contenido será más extenso que el de los aperitivos que vimos en PS2 y PS3, pero no llegará a la ambición de los títulos canónicos. Los eSports han sido la prioridad y, a su alrededor, se ha creado el envoltorio mínimamente exigible.

■ Habrá 137 coches, divididos en cuatro categorías muy enfocadas a la competición, como las de GT3 y LMP1.

■ Habrá diecinueve circuitos, con veintisiete variantes. Muchos serán viejos conocidos, pero habrá debutantes.

**6** **RESISTENCIA.** La final de la Copa de Fabricantes será un carrera de veinticuatro horas en la que cada equipo estará formado por los mejores pilotos de cada marca en cada región, que se turnarán al volante.

**7** **RETRANSMISIÓN.** Los eventos de élite se celebrarán los fines se semana y se emitirán en plan televisivo, con retransmisiones que tendrán comentaristas y repeticiones de los momentos destacados.

**8** **NO EXCLUYENTE.** Se podrá competir en multitud de divisiones, por lo que, si no somos unos ases del volante, también tendremos nuestro espacio en la vertiente competitiva de *Gran Turismo Sport*.

**9** **EDITOR DE VINILOS.** Se ha implementado un editor para que podamos crear diseños con los que decorar nuestro coche y, así, diferenciarnos. Preparaos para ver homenajes a punta de pala.

**10** **REALIDAD VIRTUAL.** La intención de Polyphony es el juego sea compatible con PS VR desde el primer día, lo que le daría un grado de inmersión aún mayor a su propuesta de motor.

press Highway, un recorrido anodino por una autovía tokiota, y Northern Isle Speedway, un óvalo diminuto en el que las vueltas no duran más de quince segundos. Habrá que ver qué política de ampliaciones se sigue, pues Yamauchi ha dado a entender que habrá tanto DLC gratuitos como de pago. Los de *GT6* fueron gratis, y no nos gustaría que se opte por un modelo como el de *Project CARS*, de apoquinar tanto por coches como por pistas... Aunque estará muy enfocado a los eSports, *GT Sport* también contará con un modo para un jugador, que recibirá el nombre de Campaña. Se dividirá en cuatro ramas: diez lecciones de

**Menos coches, menos pistas, un modo Campaña escueto, sin ciclo día-noche... No es un *Gran Turismo* a la vieja usanza.**

autoescuela, diez pruebas de competición, 35 eventos de circuito y 62 desafíos, con los típicos trofeos de oro, plata y bronce. *GT6* ya pecó de tener un modo GT mucho más escueto que el de sus predecesores y parece que los tiros van a ir por el mismo sitio... Ojalá nos equivoquemos. Lo bueno es que, en su culto al automovilismo, el juego contará con numerosos vídeos de fabricantes, así como con un curioso museo artístico en el que se incluirán obras pictóricas, literarias o musicales, asociándolas a los años en que estaba de moda un determinado coche. Asimismo, habrá un impresionante modo Foto, que combinará los vehículos digitales con imágenes reales. Así, podremos colocar cuantos coches queramos en cerca de 1.000 emplazamientos: Tokio, Florencia, Las Vegas, el desierto de Arizona, el Monte Fuji...

**El género de la velocidad** ha dejado ya grandes momentos en PS4, con títulos como *Project CARS* y *DriveClub*. Sin embargo, si nos »

Los detalles de ambiente, como los globos aerostáticos, serán una mejora respecto a *GT6*.

# Un asfalto con muchos baches

**EL ESTANCAMIENTO EN MATERIA TÉCNICA** es algo muy evidente en *GT Sport*, que no parece que vaya a poder competir de tú a tú con *Project CARS* o *DriveClub*. La ausencia de un ciclo día-noche dinámico (aunque se supone que se podrá correr a diferentes horas, incluso a oscuras), el limitado sistema de daños, la IA, las físicas o el sonido de los motores y los derrapes dejan claro que Polyphony ha perdido el liderato técnico.

Las físicas están lejos de ser las más realistas... pero, aun así, el control es sorprendentemente satisfactorio.

Habrá que ver el contenido inédito: por ahora, hay un circuito urbano en Tokio y un óvalo de apenas 500 metros.

Una autovía de Tokio será uno de los nuevos circuitos. Es de las pistas urbanas menos inspiradas de la saga...

El modo Foto contará con cerca de 1.000 fondos reales en los que inmortalizar nuestros vehículos.

atenemos a la demo que hemos probado, *GT Sport* va a estar a una minutada de ellos. Se supone que Polyphony Digital lo ha rehecho todo desde cero, pero lo cierto es que ni los coches ni los circuitos se ven mucho mejor que los de *Gran Turismo 6*, lo que induce a preguntarse si no se podrían haber conservado, al menos, todos los trazados de esa entrega... Es cierto que hay más detalles de ambiente y que la iluminación raya a un buen nivel, pero tampoco impresiona. Lo que más duele es que, en aras de alcanzar los cacareados 1080 p y 60 fps, se ha decidido prescindir del ciclo día-noche, una de las mayores bondades del género, ideal para acompañar las carreras de resistencia. No se ha visto ninguna imagen nocturna, pero Yamauchi afirma que habrá carreras de noche, si bien podéis dar por seguro que no podremos ver ni cómo anochece ni cómo amanece en plena carrera. Junto con el mejorable sonido de los motores y los neumáticos, esta supresión es una evidencia clara de que, hoy por hoy, Polyphony Digital está muy lejos del liderato en materia técnica. Donde sí que parece haberse puesto algo más de carne es en la parrilla de la conectividad social, pues podremos crearnos un completo perfil de jugador y ver todas las notificaciones de nuestros amigos, tanto en el juego como en un app.

**Que un videojuego y el máximo ente del motor se asocien para crear un nuevo deporte es algo histórico para la industria.**

**La saga más laureada de PlayStation** se la va a jugar con esta propuesta, y conviene tener claro lo que es. Como *Gran Turismo* clásico, puede no ser lo que se esperaba, pero, como eSport vinculado a la FIA, tiene un potencial descomunal que puede marcar un antes y un después en la industria. Que un videojuego y el máximo ente del motor se asocien para crear un nuevo deporte es algo histórico.

# Buenos tiempos para la simulación

**A corto y medio plazo, PS4 va a recibir un puñado de juegos de velocidad que harán las delicias de los que buscan la máxima exigencia al volante. *F1 2016* será el primero en aterrizar, con la licencia de la actual temporada del "Gran Circo". Después llegará *Assetto Corsa*, el aclamado simulador de PC. En 2017 o 2018, será el turno de *Project CARS 2*, que ampliará las excelentes bases de la primera entrega.**



Habrá en torno a 100 coches, cada uno con un manejo y unas físicas muy diferenciadas.





La puesta a punto y la telemetría satisfarán a los fans más acérrimos del mundo del motor, igual que algunos coches clásicos.



Los veintiún circuitos, todos europeos, se han escaneado con láser para plasmarlos al detalle: baches, cambios de rasante...



PS4 | KUNOS SIMULAZIONI (505 GAMES) | VELOCIDAD | 26 DE AGOSTO

## ASSETTO CORSA

Kunos Simulazioni, un estudio italiano que elabora software para fabricantes de coches, traerá a PS4 este juego, que se ha ganado una reputación inigualable entre la comunidad de usuarios de PC. Un poco en la línea de *GT Sport*, no se priorizará tanto la cantidad de contenido como el hecho de ofrecer algo distinto, que, en este caso, será un realismo que estará por encima del de cualquier otro título. Las detalladas físicas contribuirán a que el comportamiento de los coches sea el más fiel que se haya visto nunca en una representación virtual. Tras sufrir dos retrasos, llegará a las tiendas el 26 de agosto, a precio reducido (49,95 euros) y con todos los contenidos descargables de la versión de PC incluidos de serie.



Las pruebas "off road" serán el gran fichaje del nuevo simulador de Slightly Mad Studios.

PS4 | SLIGHTLY MAD STUDIOS | VELOCIDAD | SIN CONFIRMAR

## PROJECT CARS 2

Aún no tiene fecha estimada, pero Slightly Mad Studios lleva ya un año trabajando en este título, de nuevo con una fórmula de micromecenazgo y testeo por parte de una fiel comunidad de usuarios. Se aprovechará toda la base creada ya para la primera entrega, pero ampliando tanto el número de disciplinas como la cantidad de circuitos. De primeras, lo que más llama la atención es que habrá pruebas de rally y de rallycross sobre polvo, gravilla, barro o nieve. Si el original tenía 32 localizaciones de serie, esta segunda parte tendrá 50, todas con ciclo día-noche y meteorología variable.
Esta vez, el modo Trayectoria contará con cooperativo, de modo que podremos compartir escudería con un amigo, ir de copiloto o turnarnos al volante. Slightly Mad priorizará también los eSports con retransmisiones y la opción de crear temporadas propias.




Codemasters lanzará su segundo juego de 2016 tras el genial *DiRT Rally*.

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | VERANO

## F1 2016

El año pasado, Codemasters pagó la novatada de hacer debutar su saga *Fórmula 1* en PS4 sólo unos meses después de haber lanzado *F1 2014* en PS3. Los plazos temporales hicieron que el juego, aun teniendo un notable chasis técnico y jugable, se quedara corto en cuanto a opciones. Lo más sangrante fue, con diferencia, la supresión del modo Trayectoria. Por suerte, esta vez, la compañía ha tenido más tiempo para definir el producto y no sólo nos ofrecerá todo el contenido de la temporada en curso (lo que incluye el debut del circuito urbano de Baku y de la escudería Haas), sino también un ambicioso modo en el que crearnos un álter ego y vivir la atmósfera de la Fórmula 1 a lo largo de diez temporadas, colaborando en las mejoras del coche o interactuando con figuras famosas del "Gran Circo" mientras estamos en el "hospitality" de nuestro equipo.



EL "APARTHEID MECÁNICO" LLEGA A LA NUEVA GENERACIÓN

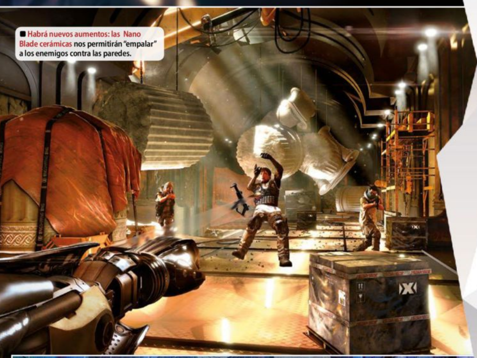
# DEUS EX MANKIND DIVIDED™

**Viajamos hasta Londres para probar en exclusiva, justo antes de la feria E3, la nueva entrega de la saga *Deus Ex*. Tras un inesperado retraso de seis meses, *Mankind Divided* llevará el universo *Deus Ex* a la nueva generación, en la que no faltarán novedades gráficas y jugables; te contamos nuestras impresiones.**

PS4 | EIDOS MONTREAL | SHOOT'EM-UP / SIGILO | 28 DE AGOSTO

Dos años han pasado desde los sucesos de los aumentados en Pancaya. Nos situamos en el año 2029 y Adam Jensen sigue empeñado en arrojar luz sobre un terrible acontecimiento que ha dividido a la sociedad, que ha provocado el llamado "Apartheid Mecánico". Solo él, unido al grupo Task Force 29 de la Interpol y, en secreto, a los hackers Juggernaut Collective, podrá descubrir lo que hay más allá de un conflicto que enfrenta a humanos normales contra los aumentados, humanos mejorados con implantes cibernéticos.

**Así se plantea *Mankind Divided*,** la nueva entrega de *Deus Ex*, que tras un aspecto de lo más continuista oculta no pocas novedades y mejoras. Las capturas no le hacen justicia, hay que probarlo como nosotros hicimos. *Deus Ex: Mankind Divided* es *Human Revolution* sin límites: nuevos aumentos para Jensen, gigantescos niveles repletos de pequeñísimos detalles, infinidad de personajes NPC repartidos por cualquier recoveco, mejoras para las armas y cualquier posibilidad imaginable de completar cada uno de los niveles.
¿Quieres hacer uso de tus aumentos y tus armas? Puedes. ¿Prefieres pasar inadvertido? También puedes. Lo mejor de todo es que no se te penalizará por ninguna de las dos cosas y ganarás puntos de experiencia de todas formas. Incluso tendrás que hacer la elección correcta durante las conversaciones con algunos personajes para pasar inadvertido o comenzar una pelea. El argumento del juego, dependiendo de nuestra decisión, irá desgranándose en una u otra dirección, planteando nuevos objeti-



Habrá nuevos aumentos: las Nano Blade cerámicas nos permitirán "empalar" a los enemigos contra las paredes.

Podremos tomar distintas decisiones y cada una modificará el desenlace de cada uno de los niveles y del juego en sí.

vos secundarios, recompensas o, en el peor de los casos, enfrentamientos. Y para eso, Jensen está más que preparado: entre sus nuevos aumentos contará con las Nano Blade cerámicas, unas cuchillas explosivas que puede utilizar a modo de sables cuerpo a cuerpo o lanzarlas; la protección Nano Shield, que le hará casi inmune, y unos nuevos tasers que salen de sus nudillos y que te ayudarán a deshacerte, sin resultar letal, de una buena cantidad de enemigos.

**Mientras que el desarrollo del juego,** con esa exquisita mezcla entre shoot'em-up, sigilo y RPG, se mantiene fiel a las bases jugables impuestas por *Human Revolution* ("si no está roto, no lo arregles"), su motor gráfico ha evolucionado considerablemente, aunque su estilo gráfico sea (por suerte) muy similar al del anterior *Deus Ex*. En esta ocasión, Eidos Montreal ha tirado de Glacier 2, motor gráfico de *Hitman Absolution*, y lo ha modificado para adaptarlo a *Mankind Divided*. El motor obtenido se llama Dawn y ha permitido a sus desarrolladores diseñar niveles mastodónticos (extendiéndose magistralmente de forma vertical en muchos casos), poner en pantalla una cantidad brutal de NPC y darle un nivel de detalle absurdo a cada pequeño objeto que aparece en pantalla. Entre los »

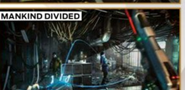
**Cada decisión marcará el desarrollo de la aventura de Adam Jensen: acción, sigilo... y hasta nuestra actitud en una conversación.**

## DE HUMAN REVOLUTION A MANKIND DIVIDED

**PESE AL ESPÍRITU CONTINUISTA DE ESTA** nueva entrega, la evolución en todos los aspectos es más que evidente, sobre todo en lo que respecta al apartado gráfico, gracias al nuevo motor Dawn.

### ARMAS Y AUMENTOS




Adam Jensen ha ganado nuevos aumentos como las Nano Blade y la Nano Shield. Aparte, podrás mejorar cualquiera de sus armas con diferentes componentes.

### MOTOR GRÁFICO







El motor Dawn Engine, basado en el Glacier 2 de IO Interactive, permite crear escenarios más profundos y con un nivel de detalle espectacular.

### HACKING Y JUGABILIDAD







Aunque muchos de sus elementos jugables se han mantenido intactos, *Mankind Revolution* incluye algunas mejoras en elementos como el hacking.



Cada eliminación, letal o no, nos dará puntos de experiencia y nos hará subir de nivel.

Podrás completar cualquier nivel del juego utilizando sólo el sigilo.




# MODO BREACH

**CONCEBIDO A MITAD DEL DESARROLLO** de *Mankind Divided*, el modo Breach es una especie de modo arcade en el que, a través de Realidad Virtual, tendremos que hackear los servidores de diferentes corporaciones. Está compuesto por una gran cantidad de niveles y cuenta con un argumento paralelo al del nuevo *Deus Ex*, así como con nuevos aumentos y armamento no disponibles en el modo historia del título de Eidos Montreal.




**ARMAMENTO.** Iremos ganando nuevas armas a medida que completemos niveles.




El hackeo remoto te permitirá activar elementos a distancia con un poco de habilidad.

**ESTRATEGIA.** Será vital conocer cada escenario para acabarlo en el menor tiempo posible.




**POWER-UPS.** Tendremos habilidades que no aparecen en el modo historia.




**AUMENTOS.** Elige y utiliza correctamente los aumentos dependiendo del nivel de Breach.

efectos gráficos incluidos destacan el TressFX de AMD y un tratamiento hiperrealista para los efectos de humo, niebla y explosiones.

**Las novedades no sólo llegarán en lo que respecta a gráficos,** ya que *Mankind Divided* incluirá un nuevo modo juego llamado Breach. Tildado como "modo Arcade" por su desarrolladores, Breach plantea un argumento totalmente diferente al de *Mankind Divided*, en el que tendremos que negociar con hackers y entrar en servidores de grandes corporaciones a través de Realidad Virtual.

Breach estará compuesto por decenas de pequeños niveles defendidos por varias IA y que tendremos que superar haciendo uso del sigilo y/o de determinados power-ups y aumentos que ni siquiera están en el modo historia del juego: munición que pone a las IA enemigas de nuestro lado, doble o triple salto...

Junto a *Mankind Divided*, Square Enix y Eidos Montreal han preparado toda una seria de elementos inspirados en el universo *Deus Ex* con el que arropar uno de los lanzamientos más esperados del año. Por ejemplo, *Deus Ex Go*, versión para tablet y smartphone llegará en breve a las tiendas digitales; además, los creadores de la saga más cyber-punk de PlayStation se han aliado con Open Bionics para permitir a cualquiera imprimir en 3D los brazos de Adam Jensen y utilizarlos como brazos protésicos.

Tras una espera que se ha prorrogado seis meses de forma inexplicable (intentamos descubrir el motivo de forma infructuosa), *Deus Ex: Mankind Divided* llegará a nuestro país el día 28 de agosto, doblado y traducido al castellano, en dos ediciones (además de la normal): Edición Day One y Edición Coleccionista. La primera incluirá una misión extra, el paquete de agente encubierto (armas, skins y actualizaciones), una muestra de su banda sonora y tres libros digitales. La edición coleccionista traerá su disco guardado en una caja metálica que habrá que sacar de una gran caja con forma de prisma donde encontraremos también los contenidos de la edición Day One y una figura de Adam Jensen de 23 cm. de alto. Preparad los aumentos, las armas y vuestros movimientos más sigilosos, porque no queda nada para disfrutar de uno de los juegos del año.

# HABLAMOS CON SUS CREADORES



## FLEUR MARTY

**Producer, nos habla sobre el Modo Breach**

**¿Cómo surge la idea de hacer el modo Breach?**
Queríamos darle a los jugadores algo más que el modo historia, algo en plan Modo Desafío. Teníamos todas estas mecánicas de juego a nuestro alcance y el modo historia del juego nos limitaba bastante… ¿Y si cogemos todas estas mecánicas y las utilizamos en un entorno abstracto fuera de mundo real? Empezamos a experimentar y descubrimos que era bastante divertido, así que decidimos trasladarlo a un nuevo modo de juego. A los diseñadores de niveles les dio alas y les permitió hacer todo lo que se les pasaba por la cabeza; intentamos coger los niveles del modo historia y modificarlos con todos los power-ups y mejoras del modo Breach, pero no funcionaba, había que hacer un Arcade con niveles específicos.

**¿La libertad es total en estos niveles?**
Algunos niveles permiten completarlos con sigilo o con acción, pero determinadas fases que exigen completarlas sin ser detectado.

**¿Breach tiene su propio argumento?**
Ese era uno de nuestros desafíos: si queríamos mantener los pilares de *Deus Ex* teníamos que contar una historia relacionada con el argumento original. Durante la acción de Breach no te encontrarás con otras personas ni podrás comunicarte con nadie, únicamente podrás hackear servidores... y encontrar importante información que más tarde podrás compartir con otros personajes... ¡o no! Las decisiones con respecto a esta información son las que irán desgranando el argumento y ramificándolo entre nivel y nivel. Incluso tratándose de un argumento basado únicamente en texto (que es como nos comunicaremos con los demás personajes), estamos bastante orgullosos del nivel de profundidad que hemos alcanzado.

**¿Tendremos actualizaciones del modo Breach en un futuro?**
Al comienzo del juego tendremos la corporación del tutorial y tres corporaciones más para poder hackear, pero iremos lanzando nuevas corporaciones con sus propias teorías de la conspiración y su propia identidad en lo que respecta a jugabilidad. Cada corporación tiene su estilo visual y un diseño de niveles muy diferenciado. Los diseñadores son los mismos, pero cada corporación es diferente; por ejemplo, los niveles de Versalife, una corporación que trabaja con bioingeniería y con "vida", tiene unos niveles de un color verdoso, orgánicos, muy verticales y caóticos, con una especie de niebla... Si entramos en los servidores de Steiner-Bisley, una fábrica de armamento alemana, descubriremos que los niveles son más amplios, tendremos la sensación de estar en una fábrica, una especie de fundición, protegida por un montón de centinelas armados hasta los dientes. Aparte, las nuevas corporaciones irán acompañadas de nuevos aumentos y armamento que no estarán en el modo historia; por ejemplo, hay una modificación de un arma que permite disparar proyectiles a centinelas para que se vuelvan aliados y ataquen a los demás centinelas.

**Hemos llegado a conseguir un doble salto... ¿estará en el modo historia del juego?**
No, la verdad es que no encaja en el mundo "realista" del modo historia. Ni eso ni el triple salto, que también está .

**¿Breach estaba planeado desde el principio del desarrollo de *Mankind Divided*?**
No, decidimos incluirlo a mitad del desarrollo del nuevo *Deus Ex*. Pero no, si insinúas que ese es el motivo del retraso de seis meses del juego, te aseguro que Breach no ha tenido nada que ver en eso.



## PATRICK FORTIER

**Gameplay Director**

**¿Es fácil entender y jugar *Mankind Divided* si no has jugado *Human Revolution*?**
Al principio te enseñamos una buena cantidad de elementos para que entiendas el argumento: el futuro en el que se basa, los aumentos, los problemas que ha ocasionado en la sociedad… Enseguida entenderás la situación de Adam Jensen y de los problemas a los que se enfrenta en el año 2029. Aunque es mucho mejor si juegas *Human Revolution*, claro.

**El juego toca temas como el terrorismo, los refugiados… ¿Se ha modificado el argumento del juego por culpa de lo que está pasando en el mundo?**
La verdad es que no… Tenemos elementos "sensibles" en el argumento del juego y se nos pasó por la cabeza deshacernos de algunos de ellos, pero creemos que no sería una buena idea. Faltaríamos a nuestro compromiso con el argumento de *Deus Ex*; además, cada vez que teníamos que plasmar algún tema similar en el argumento nos preguntábamos si lo estábamos tratando con el suficiente respeto, eso era lo más importante.



**Muchos hemos jugado hace años al primer *Deus Ex*, ¿el contenido adulto de *Mankind Divided* se acerca a ese perfil de jugador?**
Hemos crecido con juegos inocentes para niños, pero nos hacemos mayores y buscamos experiencias más complejas, temáticas adultas. Digamos que, como ocurre con una gran obra de arte, con determinados videojuegos llega un punto en el que descubres algo nuevo sobre ti, que te llega de una forma especial. Es lo que hemos intentado con *Deus Ex*, descubrir a cada jugador una foto de sí mismo que no había visto nunca.

**En el nivel de Golem City que hemos jugado, debimos tomar determinadas decisiones en una conversación para llevarla a buen puerto, ¿cómo funciona este sistema?**
A menudo encontraremos conversaciones que nos llevarán a diferentes partes del argumento dependiendo de su desenlace. En la de Golem City, según lleves la conversación, podrás llegar a un punto "victorioso", en el que conseguirás ayuda del personaje con el que hablas y acceso a ciertos ítems; aparte, los guardas no serán alertados y podrás seguir en "modo sigilo". También podrás alcanzar un punto "neutral", en el que no serás atacado, no conseguirás ayuda ni ítems, pero los guardias no serán alertados. Luego está el punto "negativo", en el que se activará la alarma y los guardias sabrán que estás ahí. Imaginad (intento evitar spoilers) una conversación en una situación con rehenes, los diferentes desenlaces que podría tener...

**¿Hay muchas decisiones de este tipo a lo largo de todo el juego?**
Sí. No tienen por qué ser grandes decisiones, pero sí hay posibilidades de investigar una serie de cosas, de comenzar pequeñas misiones paralelas, si tomamos la decisión pertinente o investigamos ciertos detalles.

**Ahora una pregunta clásica: ¿qué os ha permitido la nueva generación con respecto a *Human Revolution*?**
La base es la misma... Hemos conseguido incluir una gran cantidad de detalles, efectos visuales... hacerlo más realista. Hemos dotado a los niveles de mayor verticalidad, mayor tamaño; las ciudades tienen más NPC... Mientras que *Human Revolution* incluía unas 20.000 líneas de diálogo, *Mankind Divided* está cerca de las 100.000. Digamos que no hemos querido modificar los pilares de *Deus Ex*, simplemente hemos podido hacerlo mucho más profundo.

PASAMOS REVISTA A LOS NUEVOS JUEGOS BÉLICOS QUE QUIEREN CONQUISTARNOS

# LA GUERRA ESTALLA EN PS4

**Durante mucho tiempo han sido uno de los géneros más populares. Pero tras años de estar en lo más alto, los juegos bélicos necesitan renovarse para conseguir que nuevos soldados se alisten en sus filas. Veamos cuáles son sus nuevas armas.**

## DISTINTOS FRENTES DE BATALLA

BATTLEFIELD 1



### Primera Guerra Mundial

Ha sido un conflicto poco explotado (*Valiant Hearts* y poco más) pero ha saltado a la palestra (¡y de qué manera!) gracias a *Battlefield 1*. Sus creadores, los suecos de DICE, afirman que van a ser lo más fieles posible (aunque se tomarán licencias).

BATTALION 1944



### Segunda Guerra Mundial

Después de ser una de las ambientaciones "de moda" y alumbrar a algunos de los mejores juegos del género, este conflicto no será de los más usados... aunque sí lo veremos en dos shooters multijugador como *Battalion 1944* y *Days of War*.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XIII



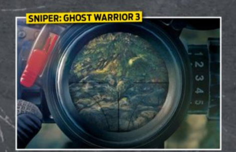
### Estrategia militar

No es el género más popular en consola, pero sí nos ha brindado buenos exponentes en PS4 con ambientaciones muy distintas, desde medievales (*Grand Ages: Medieval*) hasta la Segunda Guerra Mundial (el "free to play" *Battle Islands*). En julio volveremos a intentar reunificar China en *Romance of the Three Kingdoms XIII*. Y para este 2016 también está previsto *Dynasty Warriors: Eiketsuden*, con sus combates por turnos.

La guerra es casi tan antigua como la propia humanidad y los videojuegos han tratado de recrearla desde un punto de vista lúdico prácticamente desde sus inicios. Con mejor o peor fortuna, pero juegos de guerra siempre ha habido y se han manifestado en distintos géneros, especialmente estrategia y shooter subjetivo. La estrategia ha estado siempre más ligada a PC, aunque en la primera PlayStation también disfrutamos de la adaptación de buenos ejemplos como *Command & Conquer* o *Z*.

**En cuanto a shooters subjetivos bélicos,** el punto de partida de esta pasión por el género (al menos en PlayStation), podríamos colocarlo en el primer *Medal of Honor*, que contó con la participación del mismísimo Steven Spielberg. Después, los primeros *Call of Duty* encendieron la mecha de los piques multijugador, a los que se sumarían los *Battlefield* y demás exponentes del género. Pero además de shooters subjetivos, hemos sufrido los horrores de la guerra desde enfoques muy dispares, como el factor psicológico que imprime *Spec Ops: The Line*, el "toque Sims" de *This War of Mine* o los puzles de la deliciosa (dentro de su crudeza) aventura *Valiant Hearts*. Y por supuesto, hemos pilotado aviones (en *IL-Sturmovik: Birds of Prey*, en los *Air Conflicts*...) y tanques (en juegos "free to play" que siguen petándolo en la actualidad como *World of Tanks* o *War Thunder*).

**Y de cara a los próximos meses** continuará el implacable avance de este género en distintos frentes. Volverán propuestas clásicas como shooters subjetivos ambientados en la Segunda Guerra Mundial o "wargames" de toda la vida como *Romance of the Three Kingdoms XIII* ( ¡su primera entrega salió en 1989!). Pero dada la saturación que sufre ya el género, empiezan a aflorar otras apuestas, como la guerra de guerrillas de *Homefront: The Revolution* (analizado en este mismo número) o las nuevas ambientaciones de los shooters-estrella. *Battlefield 1* nos sumergirá en la Primera Guerra Mundial (un conflicto menos trillado) e *Infinite Warfare* nos llevará hasta los confines del espacio. Y tú, ¿en qué frente vas a luchar?




## Francotiradores: combates a distancia

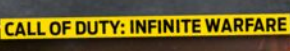
Los dos juegos de francotiradores por excelencia volverán a verse las caras en PS4 en este 2016. *Sniper Elite 4* nos llevará a Italia en el año 1943 mientras que *Sniper: Ghost Warrior 3* aportará por una ambientación más original: la Europa del Este.

HOMEFRONT: THE REVOLUTION



## Guerra de guerrillas

Otro enfoque diferente y muy interesante es el que plantea *Homefront: The Revolution*. Partiendo de una realidad alternativa en la que Corea ha invadido EE.UU., formamos parte de la Resistencia que tratará de liberar Filadelphia de las tropas invasores usando tácticas y armas poco convencionales (como peluches-bomba). Lástima que su rendimiento técnico no haya estado a la altura de lo que puede ofrecer PS4...






## Guerra en el futuro

Tras sumergirnos en conflictos como la Segunda Guerra Mundial o la guerra de Vietnam, la popular saga de shooters de Activision abrazó la llamada "guerra moderna"... y suponemos que la evolución natural de este concepto la encontramos en *Infinite Warfare*, que nos colocará directamente en una guerra futurista en el que la humanidad se ha extendido por todo el Sistema Solar. ¡Habrá guerra hasta en el infinito y más allá!

PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP | 21 DE OCTUBRE

# BATTLEFIELD 1

**EA y DICE nos sorprenden con una arriesgada a la par que atractiva propuesta: un shooter subjetivo ambientado en la Primera Guerra Mundial. Y esta vez sin descuidar el modo Campaña.**

Presentado algunos días después de su rival *Call of Duty* mediante un intenso y emocionante trailer, EA y DICE desvelaron *Battlefield 1*, su apuesta de cara a este otoño en clave de shooter subjetivo bélico. Pero lejos de apostar por guerras "modernas", la Segunda Guerra Mundial o Vietnam, para esta entrega el estudio sueco ha optado por una ambientación mucho menos manida: la Gran Guerra. Con los riesgos que esto conlleva, ya que recrear con acierto armas y vehículos de un conflicto que arrancó en 1914 y terminó en 1918 es todo un desafío.

**Por esta razón, desde el estudio** ya han afirmado que, pese a que buscarán el mayor realismo posible, se van a tomar ciertas licencias en aras de la diversión. Eso sí, no faltarán fusiles de cerrojo, sables, lanzallamas... En cuanto a vehículos, un apartado en el que siempre ha brillado esta serie, ya hemos visto biplanos, caballos, rudimentarios blindados y un impresionante zeppelin. La cosa promete.

**Ya está confirmado que habrá una Campaña** con varios protagonistas (probablemente uno distinto en cada frente). Durante la misma visitaremos localizaciones como Arabia, Italia y Francia. Y aunque sus creadores aún no lo han confirmado, suponemos que tanto Reino Unido como Rusia serán también parte importante en esta contienda. Pocos detalles más han trascendido de la Campaña, salvo la promesa de sus creadores de mostrar toda la crudeza de la Gran Guerra y ceñirse lo más posible a los acontecimientos. Hablando ya del multijugador, volverán las batallas entre dos equipos de 32 jugadores, en enormes mapas repletos de posibilidades por tierra, mar y aire. Cuidarán más el equilibrio entre las distintas clases de soldado. Habrá selector de servidor y contará con un sistema de "cuadrilla" que nos permitirá formar un grupo de 4 amigos para entrar siempre juntos en la misma partida. Y todo bajo la última versión del motor Frostbire 3.0 (el de *Star Wars: Battlefront*), con lo que la puesta en escena será brutal.



No faltarán tampoco batallas aéreas, eso sí, manejando biplanos. También vimos un impresionante zeppelin.

Gráficamente promete ser de lo más impresionante. Han usado el motor Frostbite 3.0, el mismo que el de *Star Wars Battlefront*.

En el multijugador, volverán las batallas para 32 jugadores por tierra, mar y aire.



■ **Se recreará el armamento de la época,** así que las batallas serán más "personales" que nunca.

**El arsenal y los vehículos estarán en consonancia con la época. Por ejemplo, no faltarán cargas a caballo, sable en mano.**

■ **Habrá un contenido dedicado al mítico Barón Rojo,** el piloto alemán que logró derribar 80 aeroplanos él solito.

■ ***Battlefield 1* promete dejarnos escenas** "poco vistas" en un shooter bélico. Un soplo de aire fresco para el género.

## GRAN EDICIÓN COLECCIONISTA

**Aparte de su edición normal** (que saldrá por 64,95 €), *Battlefield 1* contará con la llamada "early enlister". Además de los diferentes packs adicionales (como el del Lawrence de Arabia o el de Manfred von Richthofen, más conocido como el Barón Rojo), los poseedores de esta edición podrán acceder al juego tres días antes de su lanzamiento. Y luego está la edición limitada, que trae todos los extras de la anterior, más una figura de 14 pulgadas, un "steelbox" exclusivo, una baraja de cartas, un póster, un parche... Sale por 219,95 euros.



■ ***Battlefield 1* ofrecerá una historia coral,** protagonizada por distintos personajes. Hay ganas de hincarle el diente.

PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP | 4 DE NOVIEMBRE

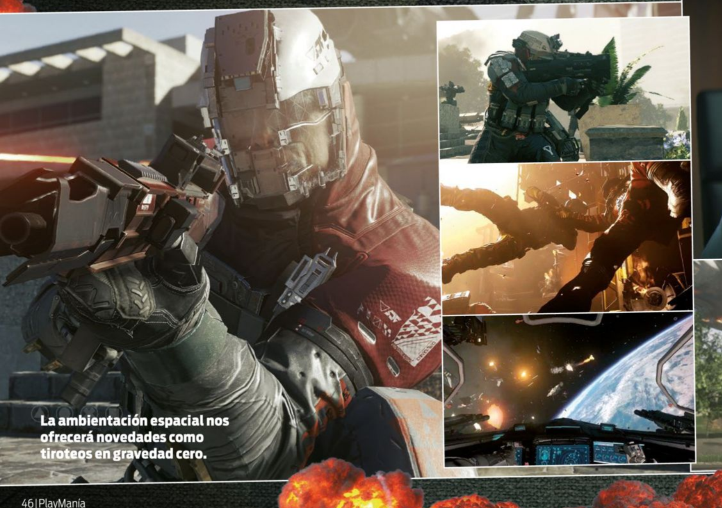
# CALL OF DUTY® INFINITE WARFARE

**La guerra "moderna" da un paso más. Un pequeño paso para el hombre pero un gran paso para esta veterana saga de shooters que ahora lleva sus tiroteos hasta los confines del espacio.**

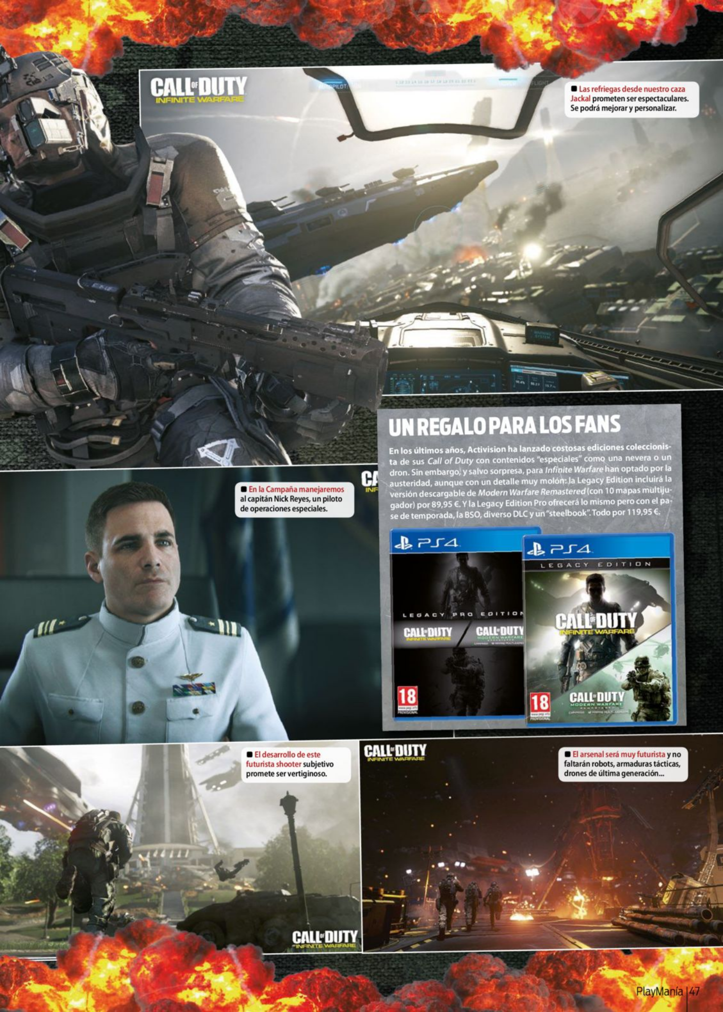
En las entregas previas, la exitosa y ya longeva serie de shooters de Activision ha agotado los conflictos bélicos pasados, presentes y hasta futuros. Al menos los ambientados en un futuro más o menos cercano. Por eso *Infinite Warfare* nos trasladará hasta el espacio exterior, en un futuro en el que la humanidad ha agotado todos los recursos de la Tierra y hemos logrado colonizar el Sistema Solar. Los países están alineados dentro de la UNSA (una especie de ONU "espacial") y el juego arranca con un grupo de países que se alza en armas contra el resto para quedarse con el control de los nuevos recursos. Ante esta situación, lideraremos la contraofensiva junto al capitán Nick Reyes, piloto de operaciones especiales de la unidad de élite SCAR. ¿Y qué vehículos pilotaremos? Pues de momento está confirmado el caza Jackal, que contará con dos "modos" (vuelo terrestre y en gravedad cero) y nos permitirá pasar rápidamente y sin apenas transiciones del combate "a pie" a intensas batallas de naves en el espacio. También sabemos que la nave nodriza The Retribution hará las veces de "mundo central", permitiéndonos acceder a las distintas misiones e interactuar con otros personajes.

**También está confirmado que no habrá modo cooperativo** en la campaña, por lo que los modos competitivos se llevarán todo el protagonismo en el Online. Activision aún no ha revelado detalles sobre el multijugador, pero todo parece indicar que no incluirá las refriegas entre naves en el espacio (aunque probablemente sí tiroteos en gravedad cero).

**Pero el auténtico "caramelo"** de *Infinite Warfare* está oculto en la Legacy Edition, la edición especial que incluye la remasterización del primer *Modern Warfare* (con 10 mapas multijugador). Además volverá el modo zombie (en el que sí debería haber cooperativo). En cuanto al apartado técnico, correrá sobre el motor IW 7.0. No vemos un gran salto con respecto al anterior, aunque contará con animaciones más depuradas y unos efectos de iluminación que quitarán el hipo.



**La ambientación espacial nos ofrecerá novedades como tiroteos en gravedad cero.**




■ Las refriegas desde nuestro caza Jackal prometen ser espectaculares. Se podrá mejorar y personalizar.

■ En la Campaña manejaremos al capitán Nick Reyes, un piloto de operaciones especiales.

## UN REGALO PARA LOS FANS

En los últimos años, Activision ha lanzado costosas ediciones coleccionista de sus *Call of Duty* con contenidos "especiales" como una nevera o un dron. Sin embargo, y salvo sorpresa, para *Infinite Warfare* han optado por la austeridad, aunque con un detalle muy molón: la Legacy Edition incluirá la versión descargable de *Modern Warfare Remastered* (con 10 mapas multijugador) por 89,95 €. Y la Legacy Edition Pro ofrecerá lo mismo pero con el pase de temporada, la BSO, diverso DLC y un "steelbook". Todo por 119,95 €.

■ El desarrollo de este futurista shooter subjetivo promete ser vertiginoso.

■ El arsenal será muy futurista y no faltarán robots, armaduras tácticas, drones de última generación...

# OTRAS GUERRAS QUE YA PODEMOS DISFRUTAR EN PS4

PS4/PS3/PS VITA | KOEI TECMO | ACCIÓN

## DYNASTY WARRIORS 8: EMPIRES





**Las multitudinarias batallas** en plan beat´em up con toques tácticos ambientadas en la China feudal tienen en esta entrega su propuesta más completa: 83 personajes controlables y opción de crearlos (y personalizar estandartes, caballos y oficiales), más de 40 campos de batalla, cooperativo, Cross Play y Cross Save entre las tres versiones... Y se rumorea que *DW9* se anunciará pronto.

PS4/PS3 | UBISOFT | AVENTURA

## VALIANT HEARTS





**Uno de los juegos bélicos más emocionantes y especiales** de los últimos años es *Valiant Hearts*, una aventura en 2D ambientada en la Primera Guerra Mundial. Alternando el control de 4 personajes muy distintos (según el nivel), sentiremos en nuestras propias carnes el horror de esta contienda (se apoya en multitud de documentos históricos) en un desarrollo repleto de puzles (en algunos contaremos con la ayuda de un perro llamado Walt) en el que tampoco falta el sigilo, minijuegos musicales... Y todo con una estética preciosa (dentro de su crudeza).



PS4 | MERIDIEM GAMES | ESTRATEGIA

## GRAND AGES: MEDIEVAL

**Ambientado en el siglo XI**, nuestro objetivo en este juego de estrategia es conquistar Europa forjando alianzas, creando prósperas rutas comerciales y batallando. La guerra tiene muchas "caras", y este juego demuestra que a veces es más efectivo arruinar a tus enemigos económicamente que venciéndoles en el campo de batalla.



PS4 | KOCH MEDIA | ROL | ESTRATEGIA

## THIS WAR OF MINE

**Casi todos los juegos bélicos** están protagonizados por "supersoldados" que realizan acciones heroicas ellos solitos, manejando todo tipo de armas y vehículos. Pero en *This War of Mine: The Little Ones* no controlamos soldados, sino supervivientes que poco o nada saben de la guerra, pero que sufren sus consecuencias y que nos obligarán a tomar decisiones morales de gran crudeza. Un "indie" muy original y recomendable que cuenta con edición en disco.



PS4/PS3 | MERIDIEM GAMES | ACCIÓN

## AIR CONFLICTS: PACIFIC CARRIERS

**La Segunda Guerra Mundial** y, en concreto, el frente del Pacífico, es el marco elegido para este simulador de combate aéreo que nos permitirá elegir el bando (japonés o americano) y participar en algunas de las batallas más importantes de la contienda, como el ataque a Pearl Harbor. Y no faltan emocionantes refriegas multijugador.

PS4/PS2 | SEGA | ROL/ESTRATEGIA

## VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED






**En una Europa "alternativa"** en el año 1935, la Alianza imperial autocrática de Europa del Este (también conocida como El Imperio) y la Federación Atlántica luchan por hacerse con el poder del preciado ragnite. Entonces entra en liza la pacífica nación de Gallia y nuestro objetivo será resistir ante el todopoderoso ejército invasor, en combates por turnos muy tácticos. La versión de PS4 sale con todos los DLC y a un gran precio: 19,95 €.

PS4 | WARGAMING | ACCIÓN

## WORLD OF TANKS



**Uno de los "free to play" más jugados en PC** llegó a PS4 con todas sus virtudes y algunos añadidos exclusivos. En esencia, *World of Tanks* ofrece intensas batallas entre más de 150 modelos de tanques de hasta 5 tipos (cada uno con sus características específicas) y de distintas nacionalidades, todos ellos recreados con sumo detalle. Las batallas, que enfrentan a dos equipos de 15 jugadores, tienen también un toque estratégico. Y puedes conseguir casi todo el contenido gratis echándole paciencia y horas... o recurrir a los micropagos.

# OTROS CONFLICTOS BÉLICOS EN EL HORIZONTE



PS4 DEEP SILVER SHOOT´EM UP

## HOMEFRONT: THE REVOLUTION

La guerra de guerrillas es la base de *Homefront: The Revolution*, un shooter subjetivo que nos sumerge en una ciudad de Filadelfia ocupada por el ejército coreano. Nuestro objetivo será liberarla en un desarrollo abierto y poco convencional en un shooter bélico, con misiones variadas, armas-trampa como peluches explosivos y un cierto tono plataformero. Lástima que el control y el apartado técnico estén por debajo de lo que puede ofrecer PS4.



PS4 GAIJIN NETWORK ACCIÓN

## WAR THUNDER

*War Thunder* es un MMO gratuito que nos sumerge en batallas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial entre aviones y carros de combate. Elige entre cerca de 600 tipos de aviones y tanques perfectamente recreados: cazas, bombarderos, artillería autopropulsada, atiaéreos... Con múltiples opciones de personalización y juego cruzado con los usuarios de PC. Y si quieres mejorar la experiencia, tienes micropagos.



PS4 505 GAMES ESTRATEGIA

## BATTLE ISLANDS

Este juego de estrategia en tiempo real "free to play" también está ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en el frente del Pacífico. Por tierra, mar y aire, gestionaremos recursos y mejoraremos nuestra base y nuestros soldados para triunfar en batallas con hasta 60 jugadores.



PS4 KOEI TECMO ESTRATEGIA 15 DE JULIO

## ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XIII

Basado en la homónima novela histórica que narra los vericuetos hasta la reunificación china en el año 280 D.C., llega a PS4 el último capítulo de esta longeva serie de estrategia de Koei Tecmo (*Dynasty Warriors* nació como "spin off" de esta saga).



PS4 REBELLION 2016

## SNIPER ELITE 4

Ambientado en Italia en 1943, volveremos a manejar al francotirador Karl Fairburne, que colaborará con la resistencia italiana para liberar esta tierra del control fascista. Tendremos que derrotar a una nueva amenaza que podría detener el contraataque aliado. Si fracasamos, no habrá desembarco en Normandía, lo que podría resultar fatal...



PS4 DRIVEN ARTS SHOOT'EM UP 2016

## DAYS OF WAR

Kickstarter mediante, el estudio "indie" Driven Arts lanzará este año en PS4 *Days of War*, un shoot'em up subjetivo muy enfocado al multijugador y con un cierto sabor a "vieja escuela". Planteará cuatro modos de juego clásicos Capture The Flag, Deathmatch, Search And Destroy, and Domination) y seis clases de soldado.



PS4 SEGA ROL/ESTRATEGIA SIN CONFIRMAR

## VALKYRIA: AZURE REVOLUTION

Tras el "feedback" negativo recibido tras su primera demo, los responsables de esta próxima entrega de la seria *Valkyria* van a introducir no pocos cambios, empezando por unos combates más tácticos y menos orientados hacia la acción.



PS4 CI GAMES SHOOT'EM UP 2016

## SNIPER: GHOST WARRIOR 3

Ambientada en los conflictos modernos de Europa del Este, *SGW3* ofrecerá escenarios abiertos para que nosotros mismos decidamos cómo atacar. Además de nuestro rifle, contaremos con novedades como un dron o equipo para escalar.



PS4 BULKHEAD INTERACTIVE 2016

## BATTALION 1944

Según sus responsables, *Battalion 1944* quiere recuperar la esencia de los shooters clásicos multijugador, tomando como fuente de inspiración juegos como *Medal of Honor* o *Call of Duty 2* (está ambientado en la Segunda Guerra Mundial). Ha conseguido más de 300.000 libras en su campaña de kickstarter. Llegará este mismo año.

# NOVEDADES PlayManía



PÁGINA 52

**MIRROR'S EDGE CATALYST**
Ha sido capaz de mantener la original propuesta de la primera entrega, pero mejorándola en todos los aspectos. Sorprendente.

PÁGINA 56

**» Sherlock Holmes: The Devil's Daughter.** Una aventura gráfica en la que nos pondremos en el papel del famoso detective para demostrar nuestras dotes de deducción. Hay que estar atento, los puzles no siempre son elementales, Watson.

PÁGINA 54

**» Overwacht.** Si eres de los que disfrutan compitiendo online, no pierdas de vista esta propuesta de Blizzard que enfrenta a dos equipos de seis jugadores en trepidantes combates donde la elección del personaje adecuado es fundamental.



PÁGINA 60

**» Anima: Gate of Memories.** Un "action RPG" con muchos puzles, exploración, evolución del personaje... Una aventura de fantasía con una gran historia y acción de calidad gracias a un sistema de combate único. Además, es un juego español.

## UN VERANO PARA TODOS LOS GUSTOS

La oferta de este mes no puede ser más variada. Si te gustan las plataformas aventureras, no te pierdas el regreso de Faith en *Mirror's Edge Catalyst*, pero si lo tuyo es la acción directa al estilo más clásico, *Doom* te aguarda en el infierno. Si prefieres el multijugador y picarte con los colegas, *Overwatch* no te defraudará. También hay hueco para las aventuras sesudas, con el regreso de *Sherlock Holmes*, el rol de acción con *Anima*, la lucha con *One Piece Burning Blood*, la velocidad con *Valentino Rossi* (que no nos ha llegado a tiempo)... Suma remasterizaciones, simpáticos arcades, distintos tipos de juegos bélicos y "remakes" de clásicos y tienes una oferta completa y variada para elegir. Es verdad que este verano se plantea un poco más frío en cuanto a novedades de relumbrón, pero lo cierto es que hacía tiempo que no veíamos tanta variedad de géneros y propuestas.

## PS4



## PS VITA



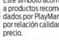
## » Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

| 0-49 | 49-59 | 60-69 | 70-79 | 80-89 | 90-94 | 95-100 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta. | **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona. | **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes. | **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género. | **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género. | **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará. | **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo. |



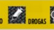
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

**PEGI** El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



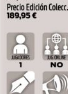


12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED

JUEGO Play RECOMENDADO

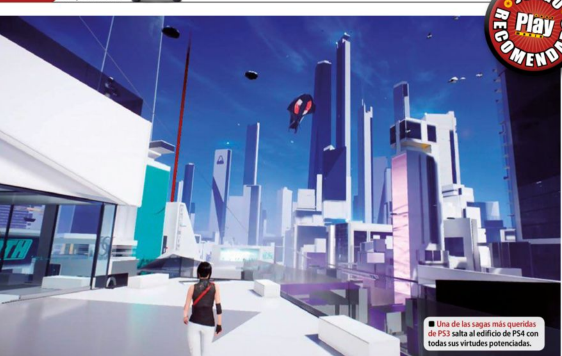


Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **DICE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Edición Colecc.: **189,95 €**




JUGADORES 1 · JUG ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.mirrorsedge.com



Una de las sagas más queridas de PS3 salta al edificio de PS4 con todas sus virtudes potenciadas.

## CARRERAS DE VÉRTIGO PARA DESCARGAR ENDORFINAS

# Mirror's Edge: Catalyst

**Correr es una actividad que está de moda, así que Faith Connors ha rescatado sus zapatillas rojas del armario para embarcarse en un artístico maratón de parkour.**

Casi ocho años después de sorprendernos en PS3, DICE vuelve a la carga con una nueva entrega de *Mirror's Edge*, reseteando la historia por completo. En esta ocasión, la protagonista, Faith Connors, es una joven recién salida del reformatorio que, como miembro de los runners, una organización al margen de la ley, se ve empujada a liderar una rebelión contra el Conglomerado, una corporación que gobierna con puño de hierro una ciudad llamada Glass, cuya población vive alienada. El punto de partida es interesante, y hay varios personajes con pegada, si bien el argumento está desaprovechado, en especial en su recta decisiva, que culmina con un final muy abrupto. Dicho eso, pasemos a lo que de verdad hace especial a *Mirror's Edge: Catalyst:* su peculiar jugabilidad. Se trata de un plataformas en primera persona basado en el parkour, de modo que nos movemos por escenarios de vértigo cuyos elementos debemos aprovechar en nuestro beneficio: tejados, cañerías, barandillas, brazos de grúas, andamios, cristaleras... El movimiento funciona tan bien como en el original, con dos novedades añadidas: un gancho y un módulo saboteador.

**La diferencia respecto al original** es que, en esta ocasión, el mundo es abierto, tiene un tamaño considerable y, en plan sandbox, está repleto de misiones secundarias y elementos coleccionables. Esto contribuye a alargar la duración de la historia principal, que se queda en diez horas, frente a las siete del original, que no tenía tareas optativas. Otra diferencia de este reseteo es la mejora del sistema de combate que, sin ser perfecto, se siente

Faith Connors vuelve a las andadas en este reseteo, en el que catalizará el cambio de una ciudad alienada.

### EL MOVIMIENTO FLUYE POR EL FILO DE UNA CIUDAD-ESPEJO



1 **PARKOUR.** Con sólo dos botones, podemos saltar, rebotar por paredes, deslizarnos por el suelo, escalar, dar volteretas, balancearnos cual monos...



2 **COMBATE.** Es sencillo, pero logra funcionar. Podemos dar puñetazos y patadas, incluso saltando desde una pared, así como esquivar con agilidad.



3 **ESTÉTICA.** El juego hace gala de unos colores muy puros, que varían según la zona. Se ha añadido un ciclo día-noche, aunque no es dinámico.



■ La visión de runner, de uso opcional, pinta de color rojo los puntos por los que progresar. Si se prefiere, se puede ir "a ciegas".

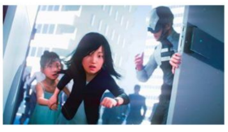


■ Correr y saltar sin frenarse ayuda a cargar una barra de potencia, de modo que, si está al máximo, somos invulnerables a las balas.



■ Los entornos resultan muy variados: un laboratorio, un servidor informático, túneles, el hueco de un montacargas...





**Conserva todas las bondades jugables y visuales del *Mirror's Edge* original y las evoluciona para bien.**

más orgánico y natural. Con un sencillo sistema de puñetazos, patadas y esquivas que se engarza con el parkour, podemos derrotar a los enemigos que nos abordan esporádicamente. La IA no es muy avispada, pero, en general, el combate es apañado. Otra novedad muy reseñable es el online asimétrico. Por un lado, hay tablas de clasificación que invitan a picarse con otros jugadores por firmar los mejores récords. Por otro lado, hay un sencillo editor para crear carreras o balizas y compartirlas.

**La dirección artística es otro de los cimientos** sobre los que se sustenta *Mirror's Edge: Catalyst*. DICE ha retomado el tono nuclear del original y lo ha subido de nivel con su potente motor Frostbite. Así, nos encontramos con un apartado visual muy particular, que mezcla los tonos blancos, grises y acristalados de la ciudad con una serie de colores de gran pureza, como verde, amarillo, morado o el sempiterno rojo de la visión de runner. Combinado con la variación entre día y noche, ese cromatismo es una delicia para la vista. Hay algún fallo de "cliping" y "popping", pero nada serio. La banda sonora también sigue la línea del original, a cargo del artista sueco Solar Fields, que aporta sus partituras minimalistas, a lo que se añade el genial tema principal, "Warning Call", compuesto por la banda escocesa Chvrches, famosa en la escena indie. En general, la prensa ha sido muy crítica con su propuesta, pero a nosotros nos parece que conserva todas las bondades del original y las evoluciona para bien, lo que lo convierte en una experiencia que se ha de experimentar en primera persona. ●



■ Hay un sistema de progresión que, con puntos de experiencia, permite adquirir mejoras de movimiento, combate y equipamiento.



■ Los coleccionables son numerosos: 324 fugas de red, 251 piezas electrónicas, 45 grabaciones, 42 documentos y 40 bolsas secretas.

## » MÁS **OPCIONES** PARA SALIR AL SPRINT

*Catalyst* ha introducido bastantes novedades respecto al primer *Mirror's Edge*, varias de las cuales contribuyen a que no sea ya un juego de una o dos tardes. Mirándose en el género del sandbox, DICE ha introducido un buen puñado de misiones secundarias y coleccionables que alargan su vida útil.



**MUNDO ABIERTO.** La ciudad se divide en tres distritos y tenemos absoluta libertad para progresar por dónde mejor cuadre.



**GANCHO Y DISRUPTOR.** Estos dos objetos hacen su debut en la saga y dan nuevas opciones, sobre todo el primero de ellos.



**MULTIJUGADOR ASÍNCRONO.** Los eventos tienen tablas de clasificación y, además, hay un editor para crear carreras personalizadas.

## VALORACIÓN

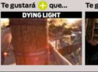
**» LO MEJOR**

La fluidez para encadenar parkour y lucha. La estética. La BSO. Hay mucha tarea secundaria.

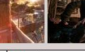
**» LO PEOR**

La historia, que acaba a la carrera, está muy desaprovechada. Algún petardeo en el audio.

Te gustará + que... DYING LIGHT



Te gustará = que... THIEF





| | |
|---|---|
| 90 | **» GRÁFICOS** La dirección artística de colores es genial, igual que las escenas de vídeo. |
| 90 | **» SONIDO** La BSO minimalista de Solar Fields es excelente y el doblaje, notable. |
| 93 | **» DIVERSIÓN** El parkour y los pequeños puzles de entorno funcionan como un reloj. |
| 85 | **» DURACIÓN** La historia dura diez horas, pero hay coleccionables y tareas secundarias. |
| NOTA 92 | No sorprende tanto como el primero, pero lo mejora en todo para dejar una experiencia que resulta tan fresca como original. |



JUEGO Play RECOMENDADO



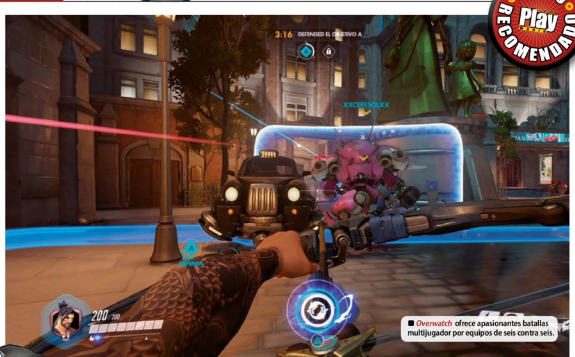





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **BLIZZARD ENT.**
Editor: **BLIZZARD ENT.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Legend Edition: **129,95 €**

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **1-12** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://playoverwatch.com/es-es/




*Overwatch* ofrece apasionantes batallas multijugador por equipos de seis contra seis.

CUANDO LO QUE TE PIDE EL CUERPO ES **COMPETIR**

# Overwatch

**¿Os sentíais solos jugando online? Eso se acabó con el nuevo hero shooter de Blizzard. ¡La clave de la victoria está en el trabajo en equipo!**

Han tenido que pasar 17 años para que veamos a Blizzard lanzar una nueva IP al mercado, pero la espera merecía la pena. La compañía responsable de juegos como *Diablo 3* o *World of Warcraft* vuelve a la carga con *Overwatch*, un título multijugador que mezcla lo mejor de los MOBA y de los shooters en primera persona para ofrecer unas partidas online de lo más divertidas.

**El mundo creado por Blizzard** es elaboradísimo, lástima que no hayan incluido un modo campaña y sólo se centre en las batallas por equipos 6 vs 6. Los 21 personajes controlables están llenos de carisma. Estos personajes son totalmente diferentes entre sí y están divididos en cuatro categorías (ataque, tanque, apoyo y defensivo), teniendo cada uno sus propias armas, habilidades y personalidad. Y es en ellos donde recae todo el peso del juego ya que la clave para triunfar reside en saber elegir los miembros adecuados para formar un buen equipo. Para obtener la victoria es fundamental que haya miembros de todas las clases en el grupo para lograr un buen equilibrio entre ataque, defensa y apoyo. Hay que destacar que el propio juego ayuda a que esto ocurra ya que, antes de iniciar la partida, siempre avisa de si hay demasiados miembros de alguna clase o faltan de otra. Por supuesto, no es una ciencia exacta y según se desarrollan las partidas podemos notar, por ejemplo, que necesitamos más apoyo y así cambiar a nuestro personaje por un sanador. ¡Y es que siempre que estemos en nuestra base o muramos podemos volver a seleccionar personaje! Un factor fundamental, ya que la diferencia entre controlar a

21 héroes diferentes podemos controlar en *Overwatch*. Todos ellos con sus armas y habilidades.

## CONSIGUIENDO **RECOMPENSAS** EN IGUALDAD




① **VOTOS.** Al final de cada ronda, podemos votar por nuestro jugador favorito para que obtenga más puntos de experiencia.



② **CAJAS DE BOTÍN.** Se consiguen al subir de nivel y sólo contienen mejoras visuales. También pueden comprarse con micropagos.



③ **PERSONALIZACIÓN.** Dentro de las cajas de botín hay apariencias, frases de voz, grafitis, poses de victoria, tarjetas de visita...



Un buen equipo tiene que estar formado por héroes de todas las clases. De lo contrario es mucho más difícil ganar un sola ronda.




Todos los personajes tienen varias apariencias y se consiguen al azar con las Cajas de Botín que abrimos al subir el nivel de jugador.



Las armas son de lo más variadas y se controlan de manera diferente. No es fácil adaptarse a todas.





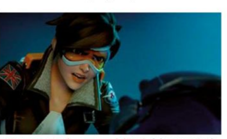

**17 años ha tardado Blizzard en lanzar una nueva IP, pero la espera ha merecido mucho la pena.**

uno u otro es tal que parece que estemos ante juegos completamente distintos.

**Los modos de juego, por contra, no son tan variados.** Por ahora se limitan a tres estilos. Uno en el que debemos conquistar varias zonas permaneciendo más tiempo que el rival en ellas; otro en el que proteger una carga mientras la llevamos a nuestra base (o evitar que el rival la leve, según el equipo en el que estemos); y uno que combina ambas ideas. Además, no podemos seleccionar en qué modo jugar ya que el título nos mete aleatoriamente en mapas que tienen ya asignados cada modo. Pero no es un inconveniente ya que los 21 personajes y las situaciones tan variadas que se dan en los combates hacen que no nos cansemos nunca de jugar. ¡Y pronto llegarán nuevos modos de juego gratis! (este mismo mes tendremos el competitivo con marcadores mundiales). En lo referente al apartado técnico, *Overwatch* es sobresaliente. El diseño de personajes es de lo mejor que hemos visto, con voces en castellano y con un carisma único para cada héroe. Además, su aspecto cartoon, al más puro estilo de las películas de Disney Pixar, hace que todo resulte ciertamente alegre. Pero no penséis que estamos ante un juego para niños porque el nivel de los diálogos y algunas animaciones están bastante subiditas de tono. El matchmaking funciona de maravilla, siempre hemos jugado con gente, como mucho, con tres niveles de experiencia de diferencia con respecto a nosotros, y la tasa de imágenes por segundo no se resiente en absoluto, al igual que la resolución.



Los personajes tienen un diseño muy cuidado y detallado. Todos ellos están al nivel de las mejores películas de Disney Pixar.



Hay cortos animados que narran la historia de los personajes de *Overwatch*. No están en el juego pero ya se pueden ver online.

## EL MEJOR ATAQUE, UNA BUENA DEFENSA

En *Overwatch* no todo es atacar y acabar con los rivales. La parte defensiva en esta aventura tiene tanto protagonismo como la ofensiva. Si en vuestro equipo no hay jugadores que cubran las espaldas, la derrota está casi asegurada. No subestiméis nunca el poder de un médico en batalla.




**HÉROES DE DEFENSA.** Dan estabilidad al equipo. Pueden curar, resucitar, aumentar las capacidades ofensivas del grupo...



**CONTROLAR A LOS DEMÁS.** Hay que saber lo que le pasa al aliado. ¿Sufren daños? Se cura. ¿Atacan? Se da fuerza.



**OBJETIVO.** Nunca hay que olvidarse del objetivo principal. El héroe de defensa puede cumplir la misión sin destacar.

## VALORACIÓN

**LO MEJOR**
Las diferencias entre los 21 personajes, los diseños, las armas, los poderes y el sonido.

**LO PEOR**
No tiene una historia principal, y mira que el universo y los héroes daban para ello.

Te gustará + que... BATTLEBORN



Te gustará − que... COD BLACK OPS 3



| | |
|---|---|
| 85 | **GRÁFICOS** El aspecto cartoon le sienta de maravilla y da mucho carisma. |
| 90 | **SONIDO** Voces en castellano con unos efectos de armas muy buenos. |
| 90 | **DIVERSIÓN** Al jugar con cada personaje el juego cambia por completo. |
| 93 | **DURACIÓN** Casi infinita, cada partida es distinta a la anterior. Le faltan modos. |





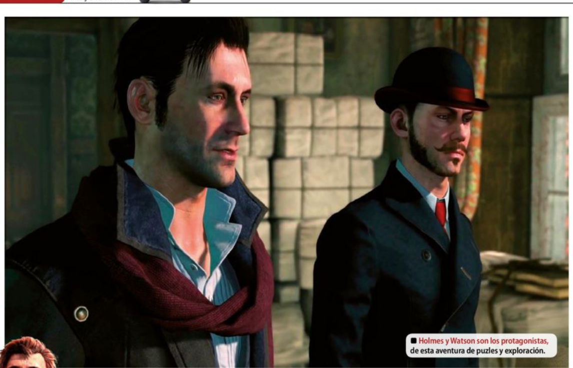
**NOTA 90** Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **FROGWARES**
Editor: **BIGBEN INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio Store: **59,99 €**
Precio Blu-Ray: **69,99 €**




http://sherlockholmes-games.com/



Holmes y Watson son los protagonistas, de esta aventura de puzles y exploración.

SACA TU LADO **SABUESO** Y ACOMPAÑA AL HOLMES MÁS HUMANO

# Sherlock Holmes The Devil's Daughter

**El detective creado por Arthur Conan Doyle tiene cinco nuevos casos que resolver y un importante asunto familiar que le complicará la vida.**

Exploración, investigación, puzles y acción te esperan en *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*, octava aventura protagonizada por el detective y su ayudante el Dr. Watson, que nos llega a PS4 tras la buena acogida que tuvo en PS3 el juego anterior, *Crimes & Punishments*. Frogwares ha optado por un desarrollo continuista, ofreciéndonos una aventura clásica, pero a la que se han añadido algunas mecánicas nuevas y una mayor acción.

**En esta aventura gráfica, Sherlock deberá resolver cinco enigmáticos** casos, interrelacionados entre sí, que se suceden en una ciudad de Londres que, por primera vez, podremos explorar con bastante libertad. Pero esta no es la única novedad de *The Devil's Daughter*. En esta ocasión, Holmes y Watson cederán parte del protagonismo a otros los personajes secundarios (incluido el perro Toby), lo que nos permite descubrir que Sherlock Holmes no está solo en este mundo y que tiene problemas como todos los demás. En algunas fases de la aventura, y por exigencias del guión, podemos jugar con estos personajes. Otra novedad la encontramos a la hora de crear el perfil de un sospechoso o cliente, ahora es un poco más complejo, ya que en algunas de nuestras observaciones tenemos que elegir entre dos opciones. Por ejemplo, si un personaje tiene los ojos rojos, puede deberse a que tiene conjuntivitis o ha llorado. Si acertamos en la elección, completaremos su perfil y será más fácil resolver el caso. Los QTE siguen estando presente y lo mismo

Sherlock Holmes regresa a PlayStation con el juego más oscuro y emocionante que recordamos en años.

## CÁLZATE EL SOMBRERO Y EMPIEZA LA **INVESTIGACIÓN**



1 **EXPLORACIÓN.** Es la base fundamental de la aventura. Distintos escenarios en los que tenemos que buscar pistas y resolver puzles.



2 **INTERROGACIÓN.** Para descubrir quién cometió los asesinatos debemos hablar con los testigos y sospechosos principales



3 **PULSA EL BOTÓN.** No faltan los momentos de Quick Time Events que nos ayudan a continuar la acción del juego y superar ciertas situaciones



■ Un mundo semi-abierto. Por primera vez en la serie, tenemos la posibilidad de andar por las calles de Londres con cierta libertad.




■ A Holmes le encanta disfrazarse: barba, gafas, sombreros... A veces la clave para resolver un caso es pasar desapercibido.



■ Muévete entre la Jet Set. No sólo resolvemos casos, también tenemos la oportunidad de divertirnos





**La trama, personajes, mecánicas, acción y mundo semi-abierto forman una aventura gráfica absorbente.**

nos valen para derribar una puerta que para sortear una flecha. A ellos se han unido un mayor uso de los sticks para mantener el equilibrio o escuchar una conversación. Por último, la acción ha aumentado considerablemente y, aunque *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* sigue siendo una aventura lenta, ahora hay escenas en las que tenemos que correr, escondernos, perseguir sospechosos... El mundo del detective se amplía y esto hace que la trama sea más variada e inmersiva.

**Como en toda buena aventura,** no falta la exploración y los puzles. Los escenarios son diversos y en ellos nos encontramos con multitud de objetos con los que interactuar, aunque desgraciadamente no podemos seleccionar todos los que aparecen en una misma habitación, sólo los que tienen algo que ver con la trama. En cuanto a los rompecabezas, suelen consistir en mover piezas, descifrar alguna leyenda en otro idioma, abrir cajas fuertes... Algunos nos recuerdan a otras aventuras gráficas y, por lo general, son sencillos de superar, aunque los hay realmente difíciles por su total falta de lógica y es posible quedarse atascado. A veces es más una cuestión de ensayo y error que de saber lo que estás haciendo, muy al estilo de las aventuras clásicas, aunque también existe la posibilidad de que nos resuelvan automáticamente el puzle. En definitiva, si te gustó *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments*, no dejes escapar esta aventura. Su trama te enganchará de principio a fin, sus mecánicas pondrán a prueba tus neuronas y terminarás cogiendo cariño a Sherlock.



■ Manejaremos a otros personajes, además de a Sherlock. Por ejemplo, Wiggins tiene que seguir a un sospechoso por los tejados.



■ Reconstruir el crimen en la imaginación de Sherlock es la mejor solución cuando no tenemos del todo claro cómo ha sucedido todo.

## » LA CLAVE ESTÁ EN LOS DETALLES

Para resolver cada caso, Sherlock Holmes tiene que echar mano de su ingenio, habilidades de observación y deducción. El detective cuenta con algunos "poderes especiales" con los que encontrar pistas y meter entre rejas a los culpables o dejarles libres (que también es posible)



**PERFIL DE PERSONAJES.** Durante un interrogatorio, podemos hacer un escaneo al personaje y conseguir información extra.



**LIBRO DE NOTAS.** En el cuaderno de Sherlock se guardan todos los avances de nuestra investigación: pruebas, diálogos...



**ESPACIO DE DEDUCCIÓN.** Es el lugar en el que unir todas las piezas y sacar nuestras conclusiones. No hay una única solución.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

La trama está muy bien escrita y engancha de principio a fin. Más acción y libertad.

**» LO PEOR**

Tiempos de carga, algunas texturas mal terminadas, más de un puzle ilógico.

Te gustará + que... CRIMES & PUNISHMENTS



Te gustará − que... L.A. NOIRE





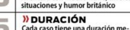
**82 » GRÁFICOS** Buen uso de la captura de movimientos. Escenarios variados y bonitos.

**80 » SONIDO** Voces en inglés que encajan bien con los personajes.

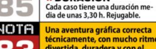




**85 » DIVERSIÓN** Aventura con mucho ritmo, diversas situaciones y humor británico



**85 » DURACIÓN** Cada caso tiene una duración media de unas 3,30 h. Rejugable.



**NOTA 83** Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.




18

Género:
**SHOOTER**

Desarrollador:
**DAMBUSTER STUDIOS**

Editor:
**DEEP SILVER**

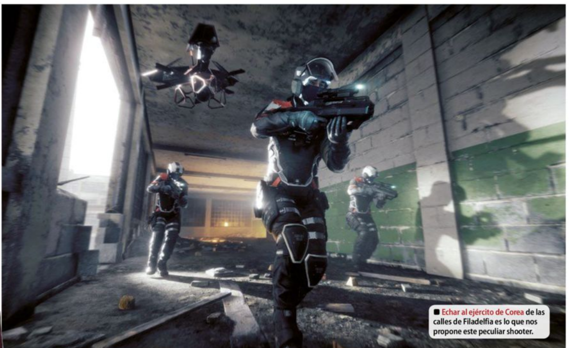
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**

Precio:
**69,95 €**

Precio Edición Goliath:
**159,95 €**

JUGADORES: 1
JUG ONLINE: 2-4
TEXTOS: CASTELLANO
VOCES: CASTELLANO
BLU-RAY: SÍ
RESOLUCIÓN: 1080 P

https://www.homefront-game.com



Echar al ejército de Corea de las calles de Filadelfia es lo que nos propone este peculiar shooter.

AMAGO DE DESATAR LA **SEGUNDA GUERRA DE LA INDEPENDENCIA**

# Homefront: The Revolution

**Dos siglos y medio después de desligarse de la metrópoli británica, Estados Unidos ha vuelto a caer en la opresión... y le va a costar liberarse del yugo.**

Tras un accidentado desarrollo, en el que sus derechos han pasados por las manos de hasta tres editoras (THQ, Crytek y Deep Silver), *Homefront: The Revolution* se ha echado ya a la calle. El equipo encargado del proyecto, Dambuster Studios, ha decidido dar un giro de 180º respecto a la primera entrega: si aquélla tuvo una campaña lineal y un multijugador competitivo para intentar batir a *Call of Duty*, ésta apuesta por una campaña de mundo abierto y un online cooperativo, al estilo de *Far Cry*. Para marcar aún más las distancias, el argumento se ha reseteado. Se mantiene la idea de que Corea del Norte invade Estados Unidos, pero la cronología se ha reimaginado, de modo que el motivo es la compra de armamento al gigante asiático. Debido al fracaso en las guerras de Oriente Medio y a la caída del dólar, el gobierno se ve incapaz de pagar sus deudas... y Corea desactiva su arsenal y envía a su ejército al país. Con esa tesitura, nos metemos en la piel de Ethan Brady, un miembro de la resistencia llamado a convertirse en el mayor impulsor de la revolución para expulsar a los "norcos" de Filadelfia, una ciudad elegida como contexto por ser la cuna de la independencia. La ambientación es original, pero lo cierto es que el argumento está muy desaprovechado.

**Como si de un *Far Cry* urbano se tratara,** el juego ofrece una campaña bastante variada, con tres tipos de zonas muy diferenciadas que condicionan la jugabilidad. No es lo mismo estar en la zona roja, una escombrera donde sólo hay soldados coreanos, que en la amarilla, caracterizada por los guetos donde se hacina la población oprimida.

Pese a estar en inferioridad, los protagonistas del juego no se andan con chiquitas, si bien no faltan los dilemas morales.

## LAS CALLES DE FILADELFIA SON UN POLVORÍN





1 **MUNDO ABIERTO.** La ciudad se divide en varios distritos que se hallan conectados por medio de túneles. La verticalidad de los entornos da juego.



2 **LIBERACIÓN.** Podemos capturar ciertos puntos estratégicos para echar al ejército coreano y que las diferentes zonas pasen a ser de la resistencia.



3 **AMBIENTACIÓN.** A grandes rasgos, hay tres tipos de zonas (rojas, amarillas y verdes), entre las que hay notables y agradecidos contrastes.



■ El teléfono móvil sirve para marcar a los enemigos con su cámara y para rastrear alijos, gracias al transpondedor que lleva integrado.



■ Las motos permiten huir a toda velocidad y aprovechar ciertas rampas que hay en las zonas rojas. Su control es bastante tosco.




■ El plataformeo resulta muy satisfactorio. Hay que fijarse en el entorno para encontrar sitios por los que progresar.





**La campaña resulta variada y hay un modo cooperativo, pero el rendimiento técnico no es digno de PlayStation 4.**

Las misiones son variadas y nos ha gustado el tono plataformero de algunas secciones, donde se nos obliga a saltar y escalar por los escenarios, así como el sistema Corazones y Mentes, que permite concienciar a la población para rebelarse a base de sabotajes. Al estar en inferioridad, debemos usar tácticas de guerrilla, es decir, atacar súbitamente y poner pies en polvorosa. El problema es que el manejo de las armas es mediocre y no da gusto disparar, lo cual es un problema en un shooter, a lo que hay que añadir una IA errática que lo mismo nos puede reventar de un par de tiros que ignorarnos cuando pasamos por delante de ella o colocarse en el lado equivocado de una cobertura.

Al margen de la campaña, está el modo Resistencia, con cooperativo para cuatro personas, aunque sus seis misiones se antojan escasas. Lo bueno es que se irán ampliando de forma gratuita.

**Quizás el mayor problema del juego** es la mala optimización del motor Cry Engine 3 en consolas. La ciudad de Filadelfia tiene partes muy inspiradas que se prestan a la jugabilidad y cuya "decoración" evoluciona a medida que las liberamos, pero el rendimiento general no es digno de PS4, con unos tiempos de carga que, cada vez que cumplimos un objetivo insignificante, se traducen en brutales ralentizaciones de varios segundos. El modelado de los personajes principales, sin ser el summum, sí que es aceptable, igual que los efectos de iluminación. Al final, queda el poso de que, con un desarrollo menos agitado, podría haber sido un shooter mucho más competente.



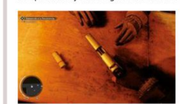
■ En el modo Resistencia, debemos crearnos a nuestro propio guerrillero, mejorar sus habilidades y adquirir equipamiento.



■ Hay una recreativa de *TimeSplitters 2*, el shooter de PS2 que hizo Dambuster en 2002, cuando aún se llamaba Free Radical Design.

## UN ARSENAL DE CIRCUNSTANCIAS

El control de las armas de *Homefront: The Revolution* no está especialmente pulido, pero hay un sistema de personalización que resulta bastante curioso. Podemos transformar una pistola en un subfusil, un fusil de asalto en un lanzallamas... Basta con comprar las mejoras de rigor en las tiendas.



**POR MÓDULOS.** Podemos añadir y quitar diversos accesorios de cada arma, como la mirilla, el agarre, el cañón o el cargador.



**FABRICACIÓN CASERA.** Algunos objetos, como los cócteles molotov o los petardos, se pueden hacer mezclando "ingredientes".



**DISPOSITIVOS.** Las armas secundarias son de gran utilidad: herramientas de pirateo, coches teledirigidos, peluches explosivos...

## VALORACIÓN

**LO MEJOR**

La variedad de objetivos. El plataformeo para capturar puntos estratégicos. La música.

**LO PEOR**

Las armas no responden bien y la IA resulta muy errática. La optimización es muy pobre.

Te gustará ⊕ que... PAYDAY 2 — Te gustará ⊖ que... FAR CRY 4



| | |
|---|---|
| 60 | **GRÁFICOS** Es una superproducción... pero hay "bugs" y ralentizaciones a mansalva. |
| 80 | **SONIDO** El doblaje al español es notable y la banda sonora tiene momentazos. |
| 72 | **DIVERSIÓN** Hay buenas ideas y variedad de misiones, pero falla la ejecución. |
| 80 | **DURACIÓN** La historia dura once horas, pero hay tareas secundarias y cooperativo. |
| NOTA 70 | Es un shooter diferente y hace gala de buenas ideas, pero se ve lastrado por el manejo de las armas y por las taras técnicas. |



3

Género:
**ACTION-RPG**
Desarrollador:
**ANIMA PROJECT**
Editor:
**BADLAND GAMES**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio:
**19,99 €**
Precio Legend Edition:
**64,95 €**




badlandindie.com/anima-gate-of-memories-es/



*Gate of Memories* nos hará vivir una aventura de acción y rol en escenarios muy variados.

LLEGA A PS4 UN **JUEGO DE ROL** CON AROMA A CLÁSICO

# Anima: Gate of Memories

## Tres años de desarrollo han sido necesarios para que un pequeño estudio independiente español lance este más que interesante RPG.

Anima Project es un estudio español formado por tan solo tres personas y capitaneado por Carlos García, el creador del juego de rol Anima: Beyond Fantasy. Tras el éxito del juego de cartas y varias novelas (o manuales) publicadas en forma de expansión, se animaron a hacer un videojuego que contara una historia completamente nueva dentro del universo Anima.

**La historia nos llevará a Gaïa,** un lugar que está al borde de una guerra tras la caída del Sacro Santo Imperio de Abel. Mientras los humanos de todas las facciones ansían hacerse con el poder, una guerra que podría ocasionar la desaparición de Gaïa está a punto de librarse en las sombras. Como miembro de la Orden de Nathaniel, Bearer tendrá que ir tras su mentora, la Dama Roja, que ha robado un objeto de gran valor, el Byblos. Tras un intenso combate despertaremos conmocionados dentro de la Torre de Arcane, un lugar destruido en nuestro mundo pero que en esta dimensión parece estar en buenas condiciones. En Arcane tendremos que buscar a los diferentes Mensajeros, poderosas entidades que han acudido a la llamada del mal para arrasar Gaïa. Así comienza una historia que nos hará viajar por varios escenarios completamente diferentes entre sí en busca de los Mensajeros, con el objetivo final de derrotar a quien los ha convocado. Como imagináis, no será una tarea fácil y tendremos que combatir mucho, algo que nos encantará gracias al sistema de combate que han ideado en Anima Project. Bearer, que no recuerda su pasado, protege un libro en el que la Orden de Nathaniel encerró a la entidad demoníaca

Bearer y Ergo, una relación complicada que nos hará pasar horas de gran calidad en PS4.

### » DOS HÉROES MUY DISTINTOS PARA SALVAR A LA HUMANIDAD



① **BEARER.** La Portadora de la Calamidad es una joven de la Orden de Nathaniel (los 'buenos') que guarda el libro-prisión de un demonio.



② **ERGO MUNDUS.** Es uno de los seres más temidos de Gaïa encerrado en un libro y condenado a ayudar, precisamente, a la humanidad.



③ **COMBINAR** el control de Bearer y Ergo será la clave para hacer frente a las oleadas de enemigos del juego. Cada uno tendrá habilidades únicas.






Habrá personajes secundarios que nos encargarán misiones. Con los de la cárcel tenemos que decidir si liberarlos... o no.




Velez es el clásico vendedor y estará en un lugar secreto de Arcane, la Torre. Acudir a él de vez en cuando será vital.




Los jefes finales tienen un diseño alucinante y cambiarán sus tácticas de combate constantemente.



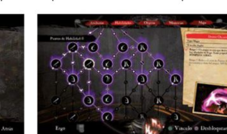


**Estamos ante una aventura de fantasía con una gran historia y acción de calidad gracias a un sistema de combate único.**

más poderosa conocida, llamada Ergo Mundus. La joven podrá liberar a Ergo a su antojo para aprovechar su poder, lo que el estudio ha aprovechado para crear un sistema jugable por el que podremos cambiar de personaje cuando queramos pulsando R1. Esta mecánica nos permitirá, por ejemplo, empezar un combo con Bearer y terminarlo con Ergo, un auténtico gustazo jugable que servirá para multiplicar nuestra potencia de ataque, algo que necesitaremos contra los imponentes jefes finales, además de contra enemigos que sólo pueden ser derrotados por uno de los dos protagonistas. Cada personaje tendrá su propio árbol de habilidades y su ficha, desde la que podremos cambiar el equipamiento de armas y objetos para mejorar nuestros atributos y personalizar los controles como queramos. Además, el juego incluye mucha exploración, personajes secundarios que nos mandarán misiones opcionales, puzles y secciones de plataformas que, por desgracia, se nos antojan algo difíciles debido a una mecánica de salto demasiado rígida que nos deja poco margen de maniobra en el aire. Y, hablando de dificultad, el juego es un auténtico reto en dificultad normal.

**Gráficamente no estamos ante ninguna maravilla,** pero el diseño de escenarios y personajes, su impresionante banda sonora y las voces de los personajes (en inglés con buenos subtítulos en castellano) redondean un juego cuyo punto fuerte es la historia y unas sólidas mecánicas jugables que lo hacen muy divertido. Es impresionante lo que han desarrollado sólo tres personas.

La historia se nos contará mediante escenas de diálogo y vídeo, pero también a través de cartas que debemos encontrar.




Las habilidades, armas y objetos serán únicos para cada uno de los personajes. Cada uno tendrá su propio árbol e inventario.

## EL DIFÍCIL CAMINO HASTA LOS JEFES

El juego se divide en varias estancias, cada una completamente diferente a la anterior, conectadas a Arcane, donde nos aguarda un jefe final. Para llegar hasta cada uno de los jefes tendremos que encontrar sus fragmentos de memoria que nos contarán la historia de cada "boss" Eso sí, no será fácil.



**PLATAFORMAS.** Son las fases más tediosas debido a su control, pero la recompensa y la sensación de victoria valen la pena.




**ACERTIJOS.** Para descubrir qué palabra tenéis que meter en estos paneles tendréis que explorar y echarle mucha imaginación.



**MINI-JEFES.** En cada nivel habrá una serie de enemigos fuertes y otros que serán mini-jefes bastante duros de pelar.

## VALORACIÓN

**LO MEJOR**

El sistema de combate, la historia, la genial banda sonora y el diseño visual.

**LO PEOR**

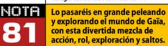
Gráficamente está claramente desfasado. Las fases de saltos se hacen algo tediosas.

Te gustará + que... LORDS OF THE FALLEN
Te gustará − que... BLOODBORNE





| | |
|---|---|
| 65 | **GRÁFICOS** Gráficamente no es puntero, pero el diseño y los 60 frames compensan. |
| 95 | **SONIDO** La BSO es una delicia y las voces en inglés son de gran calidad. |
| 85 | **DIVERSIÓN** Sistema de combate original y fases de exploración para relajarnos. |
| 80 | **DURACIÓN** 15 horas para conseguir el 100%. Luego tenemos New Game +. |



**NOTA 81** Lo pasaréis en grande peleando y explorando el mundo de Gaïa, con esta divertida mezcla de acción, rol, exploración y saltos.

JUEGO Play RECOMENDADO



Género: **SHOOT 'EM UP**
Desarrollador: **ID SOFTWARE**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**





JUGADORES 1 · JUG ONLINE 1-12 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://doom.com/es-es/



Este *DOOM* incluye nuevas mecánicas pero bebe al 100% del legado del juego original de 1993.

## LA ERA DORADA DE LOS **SHOOTERS** VUELVE A PS4

# DOOM

**Siempre nos dicen que iremos al Infierno si nos portamos mal, pero viendo que el averno es así de divertido lo mismo escogemos ser malvados.**

*Doom* regresa por la puerta grande para demostrarle a todos esos juegos clónicos de *Call of Duty* cómo debería ser un buen shooter. Y lo hace echando la vista atrás a los orígenes de la saga de id Software y adaptándola a los nuevos tiempos, con nuevas mecánicas y un apartado técnico soberbio. Desde luego, la apuesta de *DOOM* es arriesgada, ya que los shooters de hoy ofrecen combates estratégicos, coberturas, regeneración de salud automática, tramas bélicas realistas, un desarrollo muy guionizado y secuencias cinemáticas al más puro estilo Hollywood.

**La saga de id Software dominaba el género** en la década de los 90 y le salían clones por todas partes. Juegos que aprovechaban el tirón de *DOOM* como hoy en día otros tratan de hacerlo con el de *Call of Duty*. La propuesta de id Software con esta entrega recupera muchos de los elementos del juego original, como llevar todo nuestro arsenal encima, recuperar salud recogiendo ítems, ausencia de botón de esprintado (nuestro héroe ya corre que se las pela por defecto), ausencia de zoom o vista desde la mirilla o la inexistencia de botón de recargado, por ejemplo. Lo curioso es que todas estas ausencias, que en principio deberían sonarnos a fracaso, son las que hacen de esta aventura un shooter tan refrescante.

El ritmo de juego es tan frenético como en el original de 1993. No hay tiempo para campear, retirarnos de la refriega o pensar una táctica para acabar con nuestros enemigos. Aquí lo único que vale es avanzar y matar, sin parar y sin pensar. Sí, porque el mejor modo de recuperar energía y armadura es

Demonios. El elenco de criaturas a las que nos debemos enfrentar es tan variado como peligroso.

## EL AVERNO ES UN VARIADO "COLLAGE" **INFERNAL**



1 **PRUEBAS RÚNICAS.** Son fases especiales que encontramos en la campaña. Completarlas con éxito nos otorga indispensables mejoras.



2 **SNAPMAP.** La creación de mapas incluye modificaciones de lógica poder cambiar la jugabilidad a un juego de puzles, por ejemplo.



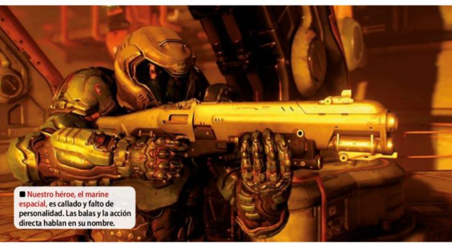

3 **MULTIJUGADOR.** En la campaña funciona el estilo directo pero en el multi online no, porque la habilidad cuenta menos que conocer los mapas.



El sentido del humor está presente en muchísimos momentos. En las secuencias de muerte hay guiños a Terminator, por ejemplo.



El diseño de los escenarios de Marte es bastante simplón y plano en la mayoría de ocasiones, aunque el Infierno es así de molón.



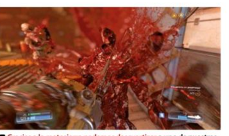
Nuestro héroe, el marine espacial, es callado y falto de personalidad. Las balas y la acción directa hablan en su nombre.



**DOOM deja a un lado las escenas cinemáticas y los desarrollos guionizados para ofrecer acción directa.**

ejecutar a nuestros rivales cuerpo a cuerpo, aunque antes tendremos que debilitarles. Además, utilizamos nuestra querida motosierra para acabar con un enemigo de un plumazo (si es que tenemos la suficiente cantidad de combustible) y como recompensa recibimos munición. Así, combinar ejecuciones y motosierra se convierte en el único quebradero de cabeza que nos asalta.

**La narrativa también brilla por su ausencia.** No es que no haya una historia, que la hay, pero es que se encuentra en un segundo plano, o directamente al fondo del todo, donde casi no llega la luz y no podemos ver. Básicamente lo especta-cular es lo que juegas y no lo que ves en escenas cinemáticas o eventos guionizados. Pero *DOOM* también tiene elementos modernos, como un arsenal que podemos mejorar, misiones secundarias y desafíos en cada fase o montones de secretos y coleccionables. El modo multijugador competitivo resulta demasiado simplón, no tanto por el diseño de los mapas o los modos de juego, que también, sino por su jugabilidad, demasiado directa y en donde la habilidad no es tan importante como conocer los mapeados. El modo Snapmap, que nos permite crear nuestros propios niveles modificando hasta la jugabilidad (hay tower defense, juegos de memoria, niveles cooperativos, puzles...) ofrece diversión para horas. El apartado técnico, a 1080 p y 60 fps tremendamente fluidos termina de redondear el genial círculo de invocación al Infierno de la diversión que es esta nueva entrega de la saga. La revitalización del género shooter ha llegado.



Gracias a la motosierra podemos descuartizar a uno de nuestros enemigos de un plumazo y obtenemos munición a mansalva.



Cada tipo de enemigo tiene sus propias rutinas de ataque, que debemos estudiar para luego decidir en milésimas qué hacer.

## EL INFIERNO ES ALGO MÁS QUE TIROS

Vale, no vamos a engañaros, *DOOM* es una orgía de disparos que respira gore por los cuatro costados pero, de vez en cuando, también podemos tomarnos un pequeño descanso para dedicarnos a otros menesteres, como explorar al dedillo los laberínticos escenarios que ha creado id Software.



**NIVELES DEL *DOOM* ORIGINAL.** En cada fase encontramos uno. Luego podemos jugarlos al completo desde el menú.



**MEJORAS.** Las 12 células de argent y los 12 drones de campo nos sirven para mejorar la armadura y las armas de nuestro héroe.



**COLECCIONABLES.** En los lugares más recónditos del mapeado encontramos los 26 muñecos de marine espacial.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

Su apuesta por la acción directa. Su elevada dificultad. El apartado técnico a 60 fps.

**» LO PEOR**

El modo multijugador competitivo. Puede resultar demasiado frenético para algunos.

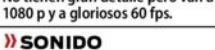
Te gustará + que... STAR WARS: BATTLEFRONT



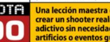
Te gustará + que... OVERWATCH







| | |
|---|---|
| 90 | **» GRÁFICOS** No tienen gran detalle pero van a 1080 p y a gloriosos 60 fps. |
| 80 | **» SONIDO** El doblaje es bastante decente y la música tiene sus momentos. |
| 90 | **» DIVERSIÓN** Un auténtico festín de disparos a la antigua usanza realmente adictivo. |
| 90 | **» DURACIÓN** La campaña dura 15 horas. El multi y la creación de mapas la aumentan. |
| NOTA 90 | Una lección maestra de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. |

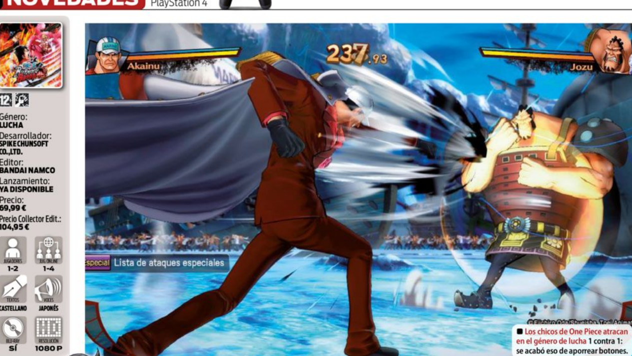


12

Género: LUCHA
Desarrollador: SPIKE CHUNSOFT CO.,LTD.
Editor: BANDAI NAMCO
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 69,99 €
Precio Collector Edit.: 104,95 €

JUGADORES 1-2
JUG ONLINE 1-4
TEXTOS CASTELLANO
VOCES JAPONÉS
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

www.onepiece-game.com



Los chicos de One Piece atracan en el género de lucha 1 contra 1: se acabó eso de aporrear botones.

LUCHA POR EL TRONO DE LOS **PIRATAS**

# One Piece Burning Blood

Los piratas más famosos del mar del manganime se ven las caras para decidir a puñetazo limpio quién merece el tesoro One Piece.

Tras haber conseguido un gran éxito dentro del género Hack'n' Slash con las tres entregas de *Pirate Warriors* y haberse movido con maestría por la exploración con *Unlimited World Red*, Luffy y sus compañeros vuelven a las consolas con un nuevo juego que entra de lleno en el mundo de la lucha para averiguar quién se convertirá en el Rey de los Piratas.

***Burning Blood* nos invita a disputar trepidantes combates 1 vs 1** en los que "apretar botones" no sirve para ganar, pues la estrategia es una parte muy importante. Esto se debe a que cada uno de los personajes disponibles (más de 40) posee diferentes habilidades y naturalezas que hay que conocer bien para vencer. Aparte de las clásicas arremetidas cuerpo a cuerpo (que se pueden encadenar para crear combos letales) y la opción de defendernos, tenemos diferentes ataques especiales protagonizados por el poder de cada héroe. Además, a medida recibimos y damos golpes, se va llenando un medidor especial que, una vez llega al clímax, desata el poder de nuestro personaje al máximo, ayudándole a ejecutar una técnica especial que viene acompañada de una cinemática realmente sorprendente. Y por si fuera poco, contamos con la ayuda de dos compañeros que se pueden intercambiar en cualquier momento con el personaje que estemos controlando, aportando frescura y dinamismo a los combates gracias a la posibilidad de ir encadenando ataques entre todos ellos. Aparte, su colaboración viene realmente bien para detener los combos del contrario (Asistencia de Unidad) y para detener a los

## REVIVE LA GUERRA SUPREMA


1 **AVANZA.** Como si fuera un tablero, tenemos que ir superando misiones (divididas en episodios) para llegar al final y seguir la trama.


2 **COMBATE.** En cada entrega hay que enfrentarse a un poderoso enemigo siguiendo unas ciertas reglas, como terminar con más del 80% de PS.


3 **CAPÍTULOS EXTRA.** Pueden saltarse perfectamente, aunque ofrecen nuevas escenas y más información de la historia.

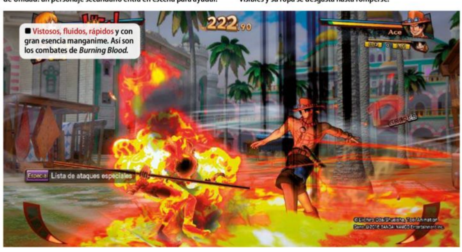
Hay más de 40 luchadores disponibles, cada uno con sus habilidades propias.



Como juego de lucha, introduce novedades, como la Asistencia de Unidad: un personaje secundario entra en escena para ayudar.



Durante los combates los personajes van sufriendo heridas visibles y su ropa se desgasta hasta romperse.




Vistosos, fluidos, rápidos y con gran esencia manganime. Así son los combates de *Burning Blood.*





## Los icónicos personajes de One Piece se enfrentan en espectaculares combates en los que la estrategia tiene gran peso.

compañeros del adversario (Choque de Unidad). Además de estos compañeros, otros tres más se unen como apoyo, aunque no los controlamos (nos ayudan aumentando nuestro poder de ataque o curándonos). Es verdad que el sistema de combate es algo caótico al principio, pero según le vamos cogiendo el truco ofrece un gran mundo de posibilidades. Al finalizar cada combate se nos recompensa con dinero y experiencia. La experiencia ayuda a que nuestra tripulación suba de nivel y sea más fuerte, mientras que el dinero se puede utilizar para comprar a nuevos compañeros y apoyos. Todo para enfrentarnos a varios modos de juego, tanto online como offline, entre los que destaca Guerra Suprema, una especie de Modo Historia basado en el arco argumental de Marineford.

**El apartado gráfico de *One Piece: Burning Blood* ofrece un estilo manganime** muy pulido y espectacular que supera con creces a la serie de televisión. Coloridos y fluidos, sorprenden los diseños de los personajes y los pequeños detalles de las peleas, como la rotura de la ropa y las introducciones antes de cada una. Lamentablemente, los entornos en 3D, basados en escenarios de la serie, están bastante vacíos y no están tan detallados como deberían a pesar de que se han incluido elementos destructibles. Eso sí, para alegría de los seguidores más acérrimos de las aventuras de Luffy y sus compañeros, se ha incluido el doblaje original en japonés, lo que le da ese toque anime que tanto nos gusta. Y, por supuesto, los textos están en completo castellano.




En el Modo Guerra Suprema revivimos los acontecimientos del arco de Marineford, en cuatro episodios: Luffy, Barbablanca, Akainu y Ace.



Antes de pelear hay una pequeña escena de introducción que varía según los personajes escogidos.

## » VARIEDAD ONLINE Y OFFLINE

Además de Guerra Suprema (el Modo Historia), la clásica Batalla Libre en la que podemos jugar solos contra la CPU o contra un amigo y el Modo Entrenamiento, tenemos varias opciones que aumentan bastante la vida del juego. Estas se pueden dividir entre online y offline.



**ONLINE.** Se divide en Partida de Rango y de Jugador. En cada una se pone en juego nuestra valía y coraje como piratas.




**BATALLA DE BANDERAS PIRATA.** Bajo la bandera de una fuerza pirata vamos invadiendo y controlando bases enemigas.




**DUELO DE SE BUSCA.** Por medio de carteles de Se Busca aceptamos misiones especiales que se dividen en grupos.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

El estilo gráfico y su fluidez, así como los diferentes modos (Online, Se Busca...).

**» LO PEOR**

Escenarios vacíos y sin detalles destacables. Faltan personajes importantes.

Te gustará + que... DRAGON BALL XENOVERSE

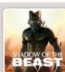


Te gustará − que... NARUTO SUNS 4



| | |
|---|---|
| 85 | **» GRÁFICOS** Vistosos y de esencia manganime. Mejor que la serie de TV. |
| 76 | **» SONIDO** Correcta BSO con temas rockeros y otros basados en el anime. |
| 77 | **» DIVERSIÓN** El desarrollo de las peleas aporta frescura e invita a jugar una y otra vez. |
| 80 | **» DURACIÓN** Entretenidos modos que dan para 10 o 12 horas, más el competitivo. |
| NOTA 80 | Los fans de *One Piece* disfrutarán de un correcto y estratégico juego de lucha, con el atractivo de los héroes del anime. |





Género:
**PLATAFORMAS**
Desarrollador:
**HEAVY SPECTRUM LIMITED**
Editor:
**SCEE**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio:
**14,99 €**



JUGADORES 1 · JUG ONLINE 2-8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES FICTICIO · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.playstation.com/es-es/games/shadow-of-the-beast-ps4/




Aarbron, el protagonista, visitará diferentes zonas de Karamoon en su búsqueda de venganza.

EXPLORA EL MUNDO DE **KARAMOON** EN PS4

# Shadow of the Beast

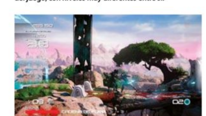
Gracias a Heavy Spectrum llega a PS4 este clásico de Amiga que reimagina el juego original, manteniendo la esencia de esta clásica aventura.

Aarbron se estrena en PS4 con una perfecta mezcla de acción, plataformas 2D y puzles. Los combates son uno de los aspectos más destacados del juego gracias a sus numerosas posibilidades y la opción de realizar todo tipo de golpes y ataques especiales. Las zonas de plataformas también están muy trabajadas, con mención especial a los puzles, que si bien no son muy complicados, sí que están perfectamente integrados en el desarrollo y nos regalan algunos de los momentos más originales del juego.

**El diseño artístico de *Shadow of the Beast* es una maravilla,** y se nota el mimo puesto en cada uno de los escenarios, personajes y enemigos de juego. Todo luce de manera espectacular gracias a un apartado gráfico que cumple con nota y en el que destacan la iluminación y algunos efectos. La banda sonora, por su parte, no es muy abundante, y aunque cada nivel cuenta con su propia partitura, ninguna destaca más allá del épico tema principal. El juego también cuenta con un multijugador asíncrono y tablas de clasificación, unos añadido interesante pero que resultan testimoniales y no están tan trabajados como sus otros apartados. La aventura principal se puede completar en cuatro o cinco horas, en función de la habilidad de cada jugador, pero su corta duración se ve compensada con numerosos extras entre los que destacan una emulación del *Shadow of the Beast* original de Amiga y la posibilidad de comprar nuevas habilidades gracias a los puntos conseguidos en los combates. En definitiva, un clásico puesto al día que merece la pena recuperar.



El diseño de escenarios es uno de los puntos fuertes del juego, con niveles muy diferentes entre sí.



Los combates se desarrollan entre dos barras de energía que limitan nuestros movimientos.

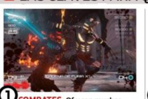
## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Equilibrio entre combates, plataformas y puzles. Fantástico diseño de niveles.

**» LO PEOR**
Corta duración de la aventura principal. Al multijugador se le podría sacar más partido.

| | |
|---|---|
| 84 | **» GRÁFICOS** Gran apartado visual en el que destacan la iluminación y los efectos. |
| 81 | **» SONIDO** Épico tema principal, pero el resto de partituras no está a la altura. |
| 88 | **» DIVERSIÓN** Es muy adictivo y su sistema de mejoras invita a repetir niveles. |
| 81 | **» DURACIÓN** No es muy largo, pero lo compensa con abundantes extras. |
| NOTA 86 | ***Shadow of the Beast* es una perfecta mezcla de plataformas 2D, acción, puzles y un espectacular diseño de niveles.** |

## » LAS CLAVES PARA QUE AARBRON DESATE TODA SU **FURIA**



1 **COMBATES.** Ofrecen muchas posibilidades que van desde golpes básicos hasta brutales ataques especiales con Quick Time Events.



2 **PLATAFORMAS.** El diseño de niveles potencia unas zonas de plataformas muy trabajadas, aunque el control a veces peca de impreciso.



3 **MEJORAS.** Los puntos conseguidos en los combates de cada nivel nos permitirán adquirir nuevas habilidades e interesantes extras.



16

Género:
**ESTRATEGIA/ SIMULACIÓN**

Desarrollador:
**MERIDIEM GAMES**

Editor:
**KALYPSO MEDIA**

Lanzamiento:
**2YA DISPONIBLE**

Precio:
**54,95 €**




www.dungeons-game.com




■ La estrategia, la simulación y el sentido del humor nos harán pasarnos horas enganchados a *Dungeons 2*.

## GESTIONANDO **MAZMORRAS** Y CONQUISTANDO CIUDADES

# Dungeons II

Llega un momento en el que el Mal se cansa de los héroes que saquean sus mazmorras y decide acabar con ellos y sus ciudades.

En abril del año pasado llegó a PC este título a caballo entre la simulación y la estrategia, que ahora la distribuidora española Meridiem Games ha lanzado en PlayStation 4 en una edición que cuenta con todos los DLC y contenido exclusivo, completamente traducido al castellano.

**La campaña de *Dungeons II* se centra en la venganza del emperador del mal** contra los "benévolos" héroes que lo encerraron en el inframundo. Nuestro papel será gestionar nuestra mazmorra para obtener experiencia y oro con el que reclutar criaturas y lanzarnos a la conquista de la superficie, momento en el que este juego de simulación pasa a convertirse en un juego de estrategia en tiempo real. Mientras estemos en la mazmorra, tendremos que reclutar aliados, investigar y construir nuevas salas y repeler los ataques de los héroes. Aunque la campaña une la simulación (en las mazmorras), con la estrategia (en la superficie), no está muy equilibrada y termina siendo más divertido quedarse en el inframundo que hacer la vida imposible a los seres de la superficie. Y es que el control, aunque en general se ha adaptado bien al Dual Shock 4, no resulta tan preciso como exigen los juegos de estrategia en tiempo real.
Por otro lado, *Dungeons II* cuenta multijugador con varios modos: Dominación, Todos contra todos y Rey de la colina, que permiten jugar contra desconocidos o en equipo con amigos. Y, por supuesto, crear nuestras propias partidas.
Todo esto se traduce en un juego completo, con muchas horas de entretenimiento que ofrecer, a pesar de sus carencias en el control.



■ El control está basado en menús desplegables para poner a nuestro alcance todas las opciones.

■ El sentido del humor hace que *Dungeons 2* no se tome muchas cosas en serio. Todo es exagerado y llamativo.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Un extra de 30 horas exclusivo de esta versión, además de la gestión de mazmorras.

**» LO PEOR**
Algunas acciones son torpes con el Dualshock, lo que afecta a la parte de la estrategia.

| | |
|---|---|
| 75 | **» GRÁFICOS** El diseño es original y cumple para el tipo de juego que es en PS4. |
| 70 | **» SONIDO** La música no es destacable, pero viene completamente doblado. |
| 80 | **» DIVERSIÓN** A raudales en las mazmorras, en la superficie es algo más plano. |
| 85 | **» DURACIÓN** Con el multijugador y la campaña tienes muchas horas aseguradas |
| NOTA 77 | **Estrategia y simulación en un sólo juego y con muchas horas de diversión. Lástima que el control entorpezca un poco...** |

## » UN JUEGO CON **DOS GÉNEROS** DEFINIDOS



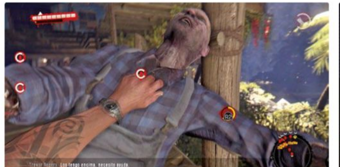
① **SIMULACIÓN.** El primer paso para ir a la superficie es tener una mazmorra desarrollada, con oro, cristales mágicos y muchos súbditos.



② **ESTRATEGIA.** En la superficie tendremos que saber gestionar nuestras tropas para que los Héroes no nos hagan picadillo.



③ **MULTIJUGADOR.** Varios modos para competir solo o con amigos. Tenemos la posibilidad de crear nuestras propias partidas.





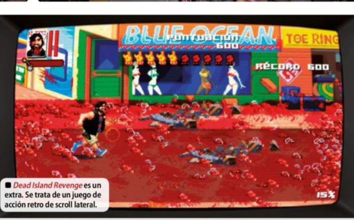
Los dos *DI* ofrecen muchas horas de juego que se multiplican con su cooperativo online para 4.

PS4 | DEEP SILVER | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 39,99€

# Dead Island: Definitive Collection

Mientras esperamos *Dead Island 2*, podemos aplacar nuestras ganas de zombis con este recopilatorio que incluye el *Dead Island original*, su secuela *Riptide* (con todo su DLC) y un juego de acción de corte retro, *DI Retro Revenge*. Eso sí, los dos últimos los tendremos que descargar de PS Store, ya que no van incluidos en el disco. Por supuesto, el apartado visual ha sido remozado y además de los consabidos 1080 p todo se mueve mucho más fluido (a 30 fps), aunque se siguen apreciando algunos bugs de las versiones originales. La esencia de las aventuras es la misma: tendremos que sobrevivir a un apocalipsis zombi, moviéndonos por un mundo abierto (incluso haciendo el cafre con vehículos) en el que nos encontraremos con muchas misiones, principales y secundarias, y podremos usar cualquier cosa para luchar, desde armas de fuego a bates o remos, que podemos modificar al nuestro antojo, igual que las habilidades de nuestro personaje. Y lo mejor son sus modos cooperativos para hasta cuatro jugadores.

**VALORACIÓN. Un gran recopilatorio que ofrece muchas horas de juego. Pese a los bugs, resulta muy divertido, en especial en compañía.**




*Dead Island Revenge* es un extra. Se trata de un juego de acción retro de scroll lateral.







Esta versión en formato físico incluye algunos extras respecto al juego original de PS Store.

PS4 | BADLAND | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 25,99 €

# Zombie Vikings: Ragnarok Ed.

Tras lanzarse en PS Store, *Zombie Vikings* llega en exclusiva a PS4 con una edición física a la que, como extra, se han añadido dos nuevos personajes y cinco arenas para los modos versus. Y es que jugar en compañía es el principal atractivo de este juego de acción en el que hasta cuatro jugadores (online o en la misma consola), podrán encarnar a otros tantos vikingos zombis para afrontar cooperando 25 niveles rebosantes de acción, muy bien diseñados y con un genial sentido del humor. Pese a algunos bugs, te lo pasarás en grande si buscas acción sin complicaciones.

**VALORACIÓN. No es el mejor beat'em up del mundo, pero sí que resulta muy divertido jugando en compañía. Atrapa con su sentido del humor.**




Entretenidas carreras al más puro estilo *Micromachines*, aunque no llegan a enganchar.

PS4 | PLAYRISE DIGITAL | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 17,99 €

# Table Top Racing: World Tour

Tras su paso por PS Vita, se estrena en PS4 este arcade de carreras, basado en conducir pequeños vehículos en 20 circuitos "cotidianos", como la encimera de una cocina o una mesa de trabajo, repletos de curvas imposibles, rampas y objetos de todo tipo, incluidos potenciados con los que complicar la vida a los rivales: misiles, minas... Ofrece modos de juego online y offline, podemos modificar nuestros coches con el dinero conseguido, comprar nuevos vehículos... Aunque divertido al principio, pronto pierde fuelle y técnicamente, se le nota su origen portátil.

**VALORACIÓN. Un arcade de carreras entretenido y de aspecto resultón, pero le falta esa chispa que al final es la que atrapa y tiene fallitos técnicos.**



Bajo una perspectiva isométrica atravesaremos 422 salas repletas de saltos, puzles, coleccionables...

PS4/PS VITA | RISING STAR GAMES | PLATAFORMAS | YA DISPONIBLE | 17,99€

# Lumo

Concebido como una puesta al día de todas aquellas aventuras de los años 80 y 90 que hicieron de la perspectiva isométrica toda una seña de identidad (como *Knight Lore, Head over Heels* o el *Batman* de Ocean), llega ahora a PS4 *Lumo*, que adopta un enfoque bastante similar. Controlando a este pequeño mago de limitadas capacidades físicas, deberemos atravesar un total de 422 habitaciones. En algunas hay ítems coleccionables, otras son puzles, otras ofrecen retos plataformeros... Pero lo cierto es que el desarrollo es irregular, alternando salas muy inspiradas con otras realmente frustrantes...

**VALORACIÓN. Un homenaje a las aventuras isométricas de toda la vida que disfrutarán sobre todo los que las vivieron en su día, pese a lo irregular de su desarrollo.**




Las diosas-consola aparcan el rol para zurrar a los zombis en este colorido beat' em up.

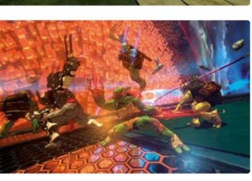
PS VITA | BADLAND GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 39,99€

# MegaTagmension Blanc + Neptune vs Zombies

Gamicademi es una famosa institución de Gamisdustri, donde las diosas-consola que protagonizan esta saga estudian todo lo relacionado con los humanos. Pero dicha escuela está de capa caída, y para relanzarla, las chicas deciden grabar una peli de zombis... ¡lo malo es que los zombis no son actores! Este disparatado argumento da pie a un beat' em up sencillote que entretiene pese a no destacar en aspectos como duración o apartado técnico. Y además, a la larga pueda hacerse repetitivo. Eso sí, tiene multijugador para 4 (online y local) y la posibilidad de personalizar a las protagonistas.

**VALORACIÓN. Los fans de esta ya longeva saga rolera son los que más fácilmente perdonarán los defectos de este beat'em up (algo repetitivo, poco vistoso...).**







Podemos jugarlo en solitario o cooperando online con otros tres amigos. No tiene cooperativo local.



Leonardo y sus tres verdosos compañeros "reparten estopa" por las calles de Manhattan. Pero viniendo de Platinum esperábamos más.

PS4/PS3 | PLATINUM GAMES/ACTIVISION | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 49,95€/39,95€

# TMNT: Mutantes en Manhattan

Con las credenciales de Platinum Games (autores de juegazos como *Bayonetta* o *Metal Gear Rising*) y todo el carisma de las Tortugas Ninja, teníamos muchas expectativas puestas en *Mutantes en Manhattan*. ¿Qué podía salir mal? Pues por desgracia, muchas cosas.

De Platinum Games podíamos esperárnoslo todo menos un sistema de combate tosco, simplón y anodino, que consigue que nos aburramos a los pocos minutos. Sobre todo si lo jugamos en solitario. No se salvan ni los enfrentamientos contra los jefes finales (Bebop, Rocksteady, Krang, Shredder...). Y eso que podemos utilizar distintos ataques y habilidades. Pero de nada sirven ante un diseño de niveles sosísimo (9 niveles que son escenarios abiertos en los que tendremos que cumplir misiones aleatorias sugeridas por April hasta que podamos luchar contra el jefazo en cuestión). Si nos juntamos con otros tres colegas, por supuesto es más entretenido, pero sólo tiene cooperativo online y no habría estado de más haberlo implementado también a nivel local. Ni siquiera el apartado técnico es destacable aunque, al menos, sale doblado al castellano.

**VALORACIÓN. Una oportunidad perdida de brindarnos un beat'em up de antología. Una auténtica lástima.**

## COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

# Contenido descargable de PlayStation Store


Toussaint es una tierra mucho más frondosa y colorida que Velen y Novigrado.

PS4 | CD PROJEKT RED | ROL | YA DISPONIBLE | 19,99€

**THE WITCHER III**

## Blood and Wine

Los coloridos y frondosos parajes de Toussaint son el nuevo escenario donde tiene lugar la mayor expansión de *The Witcher 3* aparecida hasta la fecha. A lo largo de sus más de 30 horas de duración, esta aventura independiente, que requiere del juego original para poder ser descargada, vuelve a ponernos en la piel de Geralt de Rivia, el imponente brujo que, en este nuevo capítulo, protagoniza una historia de vampiros con tintes románticos y en la que el objetivo principal es dar caza a una temible bestia. En su camino, Geralt se encuentra con nuevos personajes y viejos conocidos que le permiten afrontar más de 90 objetivos y misiones secundarias, algunas de las cuales ofrecen momentos memorables. Todo esto, unido a las nuevas armas y mecánicas, como la posibilidad de crear y gestionar nuestra propia hacienda, Corvio Bianco, junto a todas las características que hicieron al original conseguir el título de GOTY en 2015, hacen de *Blood and Wine* una expansión imprescindible.

**VALORACIÓN.** Una elaborada nueva historia con más de 30 horas de juego y muchas sorpresas ¡A por ella!

Más de 20 nuevos monstruos nos ponen las cosas muy difíciles en combate. Algunos de ellos son realmente duros de derrotar.


Sardinilla, la yegua de Geralt de Rivia, tampoco se pierde esta expansión y nos permite desplazarnos rápidamente.





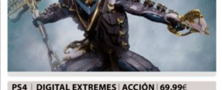
PS4 | MOJANG AB | AVENTURA | 7,99€

**MINECRAFT PS4 EDITION**

### Pack Aspecto Star Wars

Si eres fan de Star Wars y te pasas las tardes jugando a *Minecraft*, este paquete de aspecto hará realidad tus mejores sueños, ya que incluye los 3 packs de aspecto de la saga galáctica: Classic, Prequel y Rebel, o lo que es lo mismo, ¡más de 130 personajes distintos para elegir!

**VALORACIÓN.** La Fuerza es intensa en este DLC..



PS4 | DIGITAL EXTREMES | ACCIÓN | 69,99€

**WARFRAME**

### Paquete de Vauban Prime Access

Este DLC incluye 2625 Platinum, la moneda de cambio del juego, y acceso a las variantes de equipamiento Prime de Warframe, como Vauban Prime, Fragor Prime y Akstiletto Prime, así como iconos exclusivos de perfil para destacar entre nuestros amigos y mostrar nuestro valor.

**VALORACIÓN.** Ideal para los fans más acérrimos.



PS4/PS3 | WARNER | ACCIÓN | GRATIS

**LEGO MARVEL VENGADORES**

### Paquete de Spider-Man

Amplía la experiencia de juego con este contenido descargable, que es totalmente gratuito, y que ofrece 6 nuevos personajes del universo Spider-Man, de entre los que destaca la representación del arácnido en la película Capitán América: Civil War, que se estrenó a finales de abril.

**VALORACIÓN.** A tope con "Spidey"... ¡y gratis!


Los disfraces vuelven a ser clave en el desarrollo de las misiones de asesinato del Agente 47.

PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99€

HITMAN

# Marrakech

El tercer capítulo de las aventuras episódicas de *Hitman* nos traslada hasta la exótica Marrakech, donde el Agente 47 tiene que acabar con la vida de dos objetivos: el banquero Claus Hugo Strandberg y el General Reza Zaydan, un alto cargo de muy difícil acceso por su elevada protección. Utilizar nuestro ingenio para convertirnos en una sombra en las abarrotadas calles de la ciudad Marroquí vuelve a ser fundamental en este capítulo, que pone a nuestra disposición 71 desafíos diferentes en una veintena de localizaciones, que destacan por su genial ambientación y por las estratégicas posibilidades que ofrecen al letal asesino.

**VALORACIÓN. El nuevo emplazamiento sienta de maravilla a la mecánica habitual de *Hitman*, y este episodio destaca por su ambientación y posibilidades..**


Las escaramuzas online de *The Division* alcanzan un nuevo nivel con esta actualización gratuita.

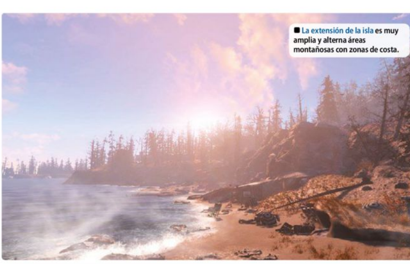
PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

THE DIVISION

# Conflicto

La mayor actualización gratuita de *The Division* ya está disponible y dispuesta a hacer más divertida nuestra ya de por sí ajetreada vida en Nueva York. Precisamente, en Columbus Circle se desarrolla la nueva incursión, llamada Cielo Despejado, que -al ser completada- nos ofrece una recompensa a elegir entre 4 diferentes. Además, este DLC también incluye nuevas actividades, como misiones de "Búsqueda y Destrucción", nuevas funcionalidades, como "Intercepción de Extracciones" o "Alijos sellados", y muchas posibilidades más, entre las que destacan nuevos objetos como "Último Recurso, Credo del Cazador" o "Marca del Depredador"

**VALORACIÓN. Una completa expansión de contenido que amplía la experiencia original del juego con nuevas actividades, objetos y funciones.**


La extensión de la isla es muy amplia y alterna áreas montañosas con zonas de costa.

PS4 | BETHESDA | ROL | YA DISPONIBLE | 24,99€

FALLOUT 4

# Far Harbor

Un nuevo caso ha llegado a la agencia de detectives de Nick Valentine, y sus pesquisas iniciales nos llevan hasta la inhóspita y altamente radioactiva isla de Far Harbor. Una vez allí, y como no podía ser de otra manera, nos toca dar lo mejor de nosotros mismos para sobrevivir al ataque de todo tipo de criaturas mutantes y, además, inmiscuirnos de lleno en una interesante historia que enfrenta a varias facciones bien diferenciadas. Por su parte, el tamaño de la isla es bastante grande, lo que nos garantiza entre 14 y 20 horas de juego (dependiendo de nuestro afán explorador) y un buen número de misiones secundarias, en las que conocemos a personajes de todo tipo y, que en algunos casos, destacan por su originalidad y complejidad. Por supuesto, esta expansión nos permite ampliar nuestro botín y hacernos con nuevas armas y blindajes, lo que supone un perfecto aliciente añadido para viajar hasta este nuevo paraje y disfrutar en él de todas las mecánicas de *Fallout 4*.

**VALORACIÓN. Una nueva, vasta y peligrosa tierra por explorar. ¿Se puede pedir más?**


La niebla radiactiva es uno de los mayores peligros a los que nos enfrentamos en *Far Harbor*. Es tan tóxica como densa.


Los enemigos mutantes con los que nos topamos tienen un aspecto de lo más terrorífico. ¿Qué os parece esta especie de Mantis gigante?



PARA MÁS INFO VISITA:
**PLAYSTATIONPLUS.ES**

# Tu comunidad PlayStation® Plus

**Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".**

LA SERIE DE SUPERHÉROES **"POWERS"** GRATIS PARA LOS MIEMBROS DE PS PLUS

## Invasión de superhéroes en PS Store

A finales de mayo se estrenó en PS Store la segunda temporada de la serie de superhéroes "Powers", coproducida por guionista de Marvel Brian Michael Bendis y Remi Aubuchon ("Falling Skies") que todos los usuarios de PlayStation podemos seguir a través de PS Store y gratis si somos miembros de PlayStation Plus.

"Powers" es una serie de PlayStation Originals basada en las novelas gráficas del mismo nombre que narran las vidas de dos inspectores de homicidios, Christian Walker y Deena Pilgrim, que investigan casos relacionados con personas con habilidades extraordinarias denominadas Powers y no necesariamente usan sus poderes para hacer el bien...

La temporada 2 de "Powers" cuenta con un reparto espectacular, con Sharlto Copley ("District 9") como Christian Walker y Susan Heyward ("Vinyl)" como la detective Deena Pilgrim, junto a conocidos de la primera temporada: Olesya Rulin ("High School Musical"), Justice Leak ("Supergirl"), Logan Browning ("Hit The Floor"), y Michelle Forbes ("Orphan Black") y nuevas incorporaciones como a Michael Madsen ("Los Odiosos Ocho"), Tricia Helfer ("Battlestar Galactica"), Enrico Colantoni ("Veronica Mars") o Wil Wheaton ("The Big Bang Theory").

La Temporada 2 de "Powers" ya está disponible en PS Store y gratis para los usuarios de PS Plus.

A diferencia de otras series de superhéroes, en "Powers" no siempre se usan los poderes para hacer el bien. Los inspectores de Christian Walker y Deena Pilgrim deben detener a los malvados.

A PLAYSTATION® ORIGINAL SERIES
POWERS
SEASON 2



## JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 69,99 € DEPORTIVO

### NBA 2K16

Para muchos, el mejor juego deportivo de todos los tiempos y ahora está disponible gratis para los miembros de PS Plus. El genial simulador de 2K Sports te permitirá disfrutar de todos los equipos y jugadores de la NBA y de los mejores clubes europeos.



# REWARDS
## LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PS Plus podemos beneficiarnos de ofertas, independientes de PS Store. De las 6 disponibles todos los meses, podemos elegir tres, como 30% de descuento en bautismo de buceo en **ZOEA**, imprimir fotos tamaño XXL por 17 € en **LAMINACUADRO** o suscribirnos a revistas de aventuras de **EDICIONES GPS** con un 60% de descuento.

**ticketmaster®**

**50 % DE DESCUENTO:** ¿Buscas un plan diferente? Este mes podrás hacerlo con hasta un 50% de descuento para espectáculos

**JUST EAT** Pide tu comida online

**20% DE DESCUENTO:** Pide comida a domicilio al mejor precios y además con un 20% de descuento extra.

**Europcar** moving your way

**20% DE DESCUENTO:** ¡Disfruta de hasta un 20% de descuento en el alquiler de tu vehículo y prepárate para viajar!

***PES 2016* Y LA LIGA OFICIAL PLAYSTATION** TE LLEVAN A TOKIO

# Gana un viaje a Tokio con el Torneo Especial Gillette




Si lo tuyo es el fútbol, vas a tener un verano de lo más emocionante y no sólo por la Eurocopa... Y es que gracias a Gillette, Liga Oficial PlayStation nos ofrece un torneo especial con *PES 2016* en el que el primer premio será un viaje para dos personas a Tokio, incluyendo alojamiento y la entrada para asistir a la próxima edición del Tokio Games Show a mediados del mes de septiembre. El formato del torneo será el habitual, partidas en formato JUGAR AHORA y torneos extra en los que podéis participar los fines de semana de junio y los dos primeros de julio (un torneo cada sábado y otro cada domingo hasta un total de 12 torneos). Los 16 mejores jugadores del ranking se enfrentarán en un playoff final (doble eliminación). Además, si eres cliente de El Club Carrefour y compras un producto Gillette, podrás ganar 50 puntos extra en el ranking del torneo. Si no te has registrado en LOPS, estás tardando.

## OJITO A LOS PREMIOS

- **Ganador final:** viaje para 2 personas a Tokio con alojamiento y entrada a la feria Tokio Game Show + 500 € PSN + 1 año de afeitado by Gillette
- **Subcampeón:** 500 € PSN + 1 año de afeitado by Gillette
- **Resto de finalistas:** 50 € PSN + 1 año de afeitado by Gillette

# Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.




# Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PS4 | 19,99 € | AVENTURA

## GONE HOME

Una aventura de exploración considerada como uno de los mejores indies de los últimos tiempos en la que tendremos que explorar nuestra casa vacía en busca de nuestra familia mientras disfrutamos de una profunda y conmovedora historia.

**LO QUE NO TE PUEDES PERDER**

## ¡Ya tenemos ganador del reto Cazador de Tesoros de *Uncharted 4*!

El usuario "dragonsss_" fue el jugador que más rápido consiguió el Platino de *Uncharted 4* y se convirtió en el ganador de "El Cazador de Trofeos". El premio merecía la pena: un viaje para dos personas a la feria alemana "Gamescom" y un pack de merchandising de *UC4*.





LAS MEJORES **AVENTURAS DE ACCIÓN,** FRENTE A FRENTE

# UNCHARTED 4 CONTRA TODOS

**Que *Uncharted 4* es la mejor aventura de acción de PS4 es algo que casi nadie cuestiona. Pero en nuestra consola ya había grandes exponentes del género antes del regreso de Nathan Drake. ¿Los has jugado todos?**

**ANALIZAMOS:**

- ASSASSIN´S CREED SYNDICATE
- BATMAN ARKHAM KNIGHT
- GRAND THEFT AUTO V
- JUST CAUSE 3
- METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
- THE LAST OF US REMASTERIZADO
- TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION
- UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN



■ *AC Syndicate* transcurre en Londres en 1868. Su desarrollo es similar al de otras entregas, aunque con novedades.





DOS **ASSASSIN** SON MEJOR QUE UNO

# Assassin's Creed Syndicate



Formato: **PS4**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: 1 · En línea: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

La ciudad de Londres en el siglo XIX sirvió de marco para una sólida entrega que logró devolvernos la fe en la saga tras el decepcionante capítulo anterior.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Viajamos a la Londres de 1868 junto a los gemelos Jacob y Evie Frye (podemos elegir personaje salvo en las misiones principales), en otro capítulo más de la lucha que enfrenta a los Assassins y a los Templarios a lo largo de la historia. La trama es más atractiva que en los *AC* anteriores, con alusiones a la Revolución Industrial y personajes reales como Graham Bell, Dickens, Arthur Conan-Doyle o Darwin.

» **DESARROLLO.** Desarrollo abierto y típico de la saga con misiones de espionaje, asesinato, robo, búsqueda de tesoros... Pero se añaden novedades, como el uso de carruajes para desplazarnos por la ciudad, el gancho para escalar y algunas tareas secundarias bastante curiosas. También podemos reclutar a miembros de la banda de los Rooks para enfrentarnos a la banda rival.

» **APARTADO TÉCNICO.** Más sólido que el de *Unity*, con buenos efectos de iluminación y sin "bugs" extraños, pero hay caídas de "frames" (sobre todo cuando vamos en carruaje). Eso sí, es una gozada escalar edificios famosos como el Big Ben o el Palacio de Buckingham, por ejemplo. En suma, *ACS* es un juego mucho mejor orientado que el anterior que se centra en lo importante: una buena historia en la que participen personajes con carisma.

■ Jacob Frye protagoniza *AC Syndicate* junto a su hermana Evie. Él es un hombre de acción y ella, más de sigilo.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Un *Assassin's Creed* que se deja de "experimentos multijugador" para centrarse en lo que mola: una aventura con una gran trama.



■ Batman comparte protagonismo con su versátil batmóvil en *BAK*.





BATMAN TRABAJA MEJOR CON SU **BATMÓVIL**

# Batman Arkham Knight



Formato: **PS4**
Desarrollador: **ROCKSTEADY**
Editor: **WARNER**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: 1 · En línea: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

La noche vuelve a caer sobre Gotham y, con ella, llega un nuevo complot para acabar con su protector. Pero por suerte, esta vez Batman llega motorizado...

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** El Espantapájaros libera una toxina letal en Gotham y otros villanos como El Pingüino, Dos Caras, Riddler o Hiedra Venenosa se unen a él para acabar con Batman. A ellos se suma una nueva figura creada para la ocasión, el Caballero Arkham, quien comanda un importante ejército, compuesto por soldados y drones altamente destructivos. La trama logra mantener el interés hasta el final.

» **DESARROLLO.** *BAK* presenta una aventura tipo "sandbox" en la que el batmóvil es casi tan protagonista como Batman. No sólo es un nuevo medio de transporte para recorrer la rediseñada Gotham, sino que muchos puzzles, tareas secundarias y situaciones de la trama sólo podemos superarlas manejándolo. Pero tampoco faltan los demás elementos que han hecho grande a la serie, como el combate, los modos Detective y Depredador... La aventura puede superarse en 15 horas pero sólo veremos el verdadero final sacando el 100%, lo que puede llevarnos más de 40 horas.

» **APARTADO TÉCNICO.** Y todo bajo un apartado gráfico realmente impresionante y repleto de detalles (desde los reflejos a efectos de luz o ver cómo las gotas de lluvia chorrean por la capa) y con un doblaje al castellano bestial. Si te gustan las aventuras de acción, *BAK* te va a encantar tanto si eres fan del Caballero Oscuro como si no.

■ El Caballero Arkham es un nuevo villano creado para el juego, que se suma a Dos Caras, E. Nigma, Riddler y otros.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Por su trama, espectacularidad, duración y variedad, estamos ante una de las mejores aventuras de acción de PS4.





■ El modo en primera persona es uno de los principales alicientes de *GTA V* en PS4. Pero hay muchísimos más...





*GTA V* EN PS4 ES EL **CRIMEN PERFECTO**

# Grand Theft Auto V



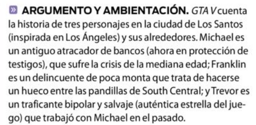

18

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **ROCKSTAR**
Editor: **TAKE 2**
Precio: **44,99 €**

Jugadores: **1** · Jug. on-line: **30**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

El mejor "sandbox" de PS3 llegó a PS4 con suculentas mejoras y añadidos como un modo en primera persona. Y sin perder ni un ápice de su frescura y "mala uva".

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** *GTA V* cuenta la historia de tres personajes en la ciudad de Los Santos (inspirada en Los Ángeles) y sus alrededores. Michael es un antiguo atracador de bancos (ahora en protección de testigos), que sufre la crisis de la mediana edad; Franklin es un delincuente de poca monta que trata de hacerse un hueco entre las pandillas de South Central; y Trevor es un traficante bipolar y salvaje (auténtica estrella del juego) que trabajó con Michael en el pasado.



» **DESARROLLO.** La historia de estos tres tipos duros se entrecruza en un "sandbox" que consta de 69 misiones (más de treinta horas de juego, sin contar tareas secundarias y coleccionables). El tamaño del escenario y la cantidad de detalles que nos encontramos no tiene parangón y la estructura de las misiones es variada y está muy elaborada, en particular en los cinco atracos que tenemos que ejecutar a lo largo de la campaña. Además, en PS4 hay múltiples añadidos. Y GTA Online ha sido enriquecido en PS4.

» **APARTADO TÉCNICO.** *GTA V* ofrece un apartado visual mejorado con respecto a PS3 (con una resolución de 1080 p a 30 fps constantes) y un trabajado modo en primera persona. Y por si la espectacular banda sonora se os quedaba corta, en PS4 incluye 150 temas licenciados adicionales. Brutal. ○

■ Michael es un ex atracador de bancos que sufre la crisis de la mediana edad y a una familia muy... particular.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

El techo de los "sandbox" en PS3 sigue siendo de lo mejorcito en PS4 gracias a las mejoras y añadidos introducidos por Rockstar.




■ Derribar al dictador Di Ravello por tierra, mar y aire es el objetivo en *JC3*.





REBELDE CON **CAUSA** Y CON MAGNÍFICOS "GADGETS"

# Just Cause 3




18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **AVALANCHE STUDIOS**
Editor: **SQUARE ENIX**
Precio: **44,95 €**

Jugadores: **1** · Jug. on-line: **NO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**

El agente Rico Rodriguez dio el salto a PS4 con una aventura de acción en la que da rienda suelta a lo que mejor sabe hacer: explotar "cosas".

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Tras dos entregas igualmente explosivas (en PS2 y PS3, respectivamente), el agente Rico Rodriguez se estrenó en PS4 con una aventura que nos lleva hasta la isla de Medici, la tierra natal de Rico, para enfrentarnos al dictador Di Ravello.

» **DESARROLLO.** En este enorme entorno nos esperan 25 misiones principales (algo típicas, como escoltar un convoy, robar un vehículo...) y muchas tareas opcionales, como carreras o liberar provincias. Para ello, aparte de un gran arsenal, Rico cuenta con "gadgets" como un gancho para enlazar objetos y/o soldados (o colgarnos de paredes y techos), un paracaídas para atacar desde los cielos o un traje de vuelo para planear. Las posibilidades de "destrucción" son loquísimas.

■ ¿Es un pájaro? ¿Es un avión? No, es Rico usando gadgets como su paracaídas o su traje aéreo.

» **APARTADO TÉCNICO:** *Just Cause 3* alterna aciertos como un sensacional doblaje al castellano con puntos oscuros como excesivos tiempos de carga, texturas que "parpadean" o importantes caídas de frames que, por momentos, pueden fastidiarnos esta divertida aventura. ○

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Una divertida aventura que no llega más alto por culpa de fallos como su cuestionable rendimiento técnico o su anodina historia.



■ *MGS V* plantea un desarrollo abierto dividido en misiones principales y secundarias.





UN **FANTASMA** QUE DIO MUCHO QUE HABLAR

# MGS V: The Phantom Pain



Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **KONAMI**
Editor: **KONAMI**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: 1 | Online: 16
Textos: CASTELLANO | Voces: INGLÉS

Hideo Kojima se despidió de la saga que le granjeó reconocimiento a nivel mundial con una ambiciosa entrega que levantó pasiones... y también odios.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** *MGS V* arranca en 1984 con un "Punished" Snake que busca venganza tras lo ocurrido al final de *Ground Zeroes*. Pero la historia, uno de los puntos fuertes de la saga, aquí se narra de forma muy dispersa, debido a la estructura "abierta" dividida en misiones principales y secundarias que se agolpan de forma un tanto desordenada. Eso sí, la sorpresa final, muy "kojimesca", merece la pena.

» **SISTEMA DE JUEGO.** Por primera vez se abraza una estructura abierta, con dos grandes escenarios (Afganistán y Angola/Zaire) en los que podemos desplegar tácticas muy diversas para llevar a buen puerto nuestras misiones: sigilo, acción directa, vehículos, apoyo de aliados... Para generar los recursos necesarios hay que ir ampliando la "mother base", recolectando ítems y soldados y vehículos vía Fulton. La historia da para 40 horas (verlo todo mucho más, pero resulta repetitivo). Y luego nos queda Metal Gear Online.

» **APARTADO TÉCNICO.** Hasta la llegada de *Uncharted 4*, *MGSV* era de lo mejorcito que había en PS4 en este sentido. Una maravilla visual con enormes entornos plagados de elementos y con espectaculares efectos de iluminación en gloriosos 1080 p y 60 fps y con tiempos de carga muy escasos.

■ Punished "Venom" Snake es el "boss" de la organización militar Diamond Dogs, junto a Kazuhira Miller.

**» VALORACIÓN: EXCELENTE**

Si perdonas su "confusa" estructura de misiones, es una de las mejores aventuras de acción de PS4 y de las más espectaculares.



■ *The Last of Us* asombró en PS3 y en PS4 resulta una experiencia aún mejor.





UN **APOCALIPSIS** QUE MERECE LA PENA VIVIR

# The Last of Us Remastered

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **NAUGHTY DOG**
Editor: **SONY**
Precio: **44,95 €**
Jugadores: 1 | Online: 8
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

Tras acumular más de 200 premios a mejor juego de 2013, la obra más oscura de Naughty Dog llegó a PS4 con mejoras técnicas y casi todo el DLC incluido.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** *TLOU* nos sumerge en un mundo en el que una pandemia ha acabado con la mitad de la población, una gran parte ha mutado en agresivos infectados y los pocos supervivientes sacan lo peor de sí mismos para sobrevivir ante la escasez de recursos. En este desolador contexto, y 20 años después de comenzar el brote, Joel y Ellie deben acometer un peligroso viaje por la versión más apocalíptica de los EE.UU. que jamás se haya visto en un juego.

» **DESARROLLO.** A la hora de jugar, el sigilo, la acción y la exploración forman la columna vertebral de la aventura. Sigilo, porque nos enfrentamos a grupos de enemigos (infectados o no) que nos superan siempre en número, por lo que pasar desapercibidos es vital. Además, la munición escasea, por lo que usar armas de fuego no suele ser buena solución. Por si fuera poco, los recursos son muy escasos y tendremos que inspeccionar el entorno minuciosamente para encontrar cualquier cosa que pueda servirnos.

» **APARTADO TÉCNICO.** *TLOU* llegó a PS4 con gráficos en 1080 p, 60 fps y otras mejoras, como la inclusión de los tres principales DLC. La parcela visual, desde los modelos a las texturas de los entornos o los efectos de partículas, es tan sobrecogedora como la historia. Uno de esos juegos que hay que probar.



■ La relación de Ellie con Joel es uno de los puntos fuertes de *The Last of Us*.

**» VALORACIÓN: EXCELENTE**

Una obra maestra en su género y uno de los mejores juegos de la pasada generación que sigue brillando con fuerza hoy.



Lara las pasa canutas en la isla de Yamatai. Pero lo que no la mate, la hará más fuerte...





TODA **AVENTURERA** TIENE UN COMIENZO...

# Tomb Raider Definitive Edition

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **CRYSTAL DYNAMICS**
Editor: **SQUARE ENIX**
Precio: **29,95 €**

Jugadores 1 · On-line 8 · Textos CASTELLANO · Voces CASTELLANO

Mucho antes de la experimentada "asaltatumbas" que todos conocemos, hubo una muchacha que tuvo que aprender a sobrevivir sobre la marcha.

**ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Una veinteañera apasionada por la arqueología se enroló en una expedición tras las huellas de una mítica deidad japonesa. Pero, tras una tormenta, naufragan y terminan en Yamatai, una misteriosa isla nipona. Pronto descubrirán que algo raro pasa en la isla y, sobre todo, que no están solos... La chica, por cierto, se llama Lara Croft.

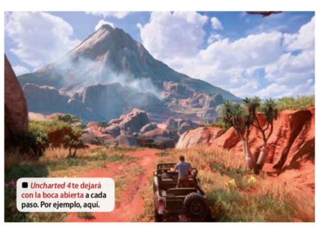
**DESARROLLO.** La aventura es lineal, aunque podemos volver atrás en todo momento. El desarrollo se apoya en tres pilares: combates "a lo *Uncharted*" (es decir, directos y muy espectaculares), divertidísimas zonas plataformeras y puzles que juegan con la física y que están muy bien diseñados. Además, cuenta con un buen número de coleccionables y un completo sistema de mejoras para Lara, que nos obliga a revisitar los escenarios en busca de nuevos tesoros aprovechando las habilidades que desbloqueemos. Aventura en estado puro.

**APARTADO TÉCNICO.** La remasterización para PS4 nos dejó una Lara mucho más "currada" (su cara tiene 5 veces más polígonos que la original de PS3) y mejoras en las texturas, pelo, etc. Pero aparte del "lavado de cara" gráfico, no ofrece extras dignos de mención en su salto a PS4.

Una joven e inexperta Lara se curte a marchas forzadas en un "reboot" que merece la pena.

**» VALORACIÓN: MUY BUENA**

Aunque se nota que es un juego de la pasada generación, a la hora de jugar sigue siendo divertidísimo. Aventura pura.



*Uncharted 4* te dejará con la boca abierta a cada paso. Por ejemplo, aquí.





EL **TESORO** MEJOR GUARDADO DE PS4

# Uncharted 4 El desenlace del Ladrón



Formato: **PS4**
Desarrollador: **NAUGHTY DOG**
Editor: **SONY**
Precio: **64,95 €**

Jugadores 1 · On-line 10 · Textos CASTELLANO · Voces CASTELLANO

Naughty Dog vuelve a tocar el cielo presentándonos una AVENTURA así, con mayúsculas, que nos deja boquiabiertos a cada paso. Hay que jugarla para creerla.

**ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Felizmente casado con Elena Fisher, Nathan Drake empieza la aventura como un hombre retirado del "oficio". Pero pronto se verá empujado a la acción una última vez, cuando su "resucitado" hermano Sam le pida ayuda para encontrar un tesoro que guarda relación con el pirata Henry Avery.

**DESARROLLO.** La fórmula jugable se ha renovado. Para empezar, el plataformeo es más satisfactorio que nunca, gracias a la introducción de un gancho con cuerda que permite balancearse, trepar en vertical, encadenar caídas... Los tiroteos se sienten también más fluidos y dinámicos, con mejoras en la IA enemiga. Y también hay buenos puzles. Las nuevas secciones de sigilo y de conducción están muy bien implementadas y aportan más variedad a un desarrollo divertidísimo en el que no faltan momentos vertiginosos en forma de demoliciones, accidentes... La campaña da para 15 horas, y luego nos queda el Online.

**APARTADO TÉCNICO:** Gráficamente, *Uncharted 4* de momento no tiene rival en PS4. Os quedaréis boquiabiertos viendo sus alucinantes y profundos paisajes o las expresiones faciales de sus protagonistas. Es, de largo, lo más "bestia" que tiene la consola. Y con un doblaje a la altura.

Nathan Drake vuelve a la acción en otra magistral creación de Naughty Dog.

**» VALORACIÓN: EXCELENTE**

Si buscas aventura, no hay otra mejor en PS4. Y si buscas el mejor apartado técnico, tampoco lo hay mejor en PS4

# CONCLUSIONES

**En esta comparativa hemos enfrentado a *Uncharted 4* con algunas de las mejores aventuras de acción de PS4. Elijas la que elijas no vas a equivocarte ya que todas son soberbias aunque, eso sí, con matices que pueden hacer que te decantes por una u otra.**

Si tienes una PS4, tienes que tener *Uncharted 4*. Es la mejor aventura de acción de todo su catálogo y la referencia a partir de ahora. Es el juego con el que las futuras obras maestras de la consola se van a tener que medir, tanto en la parcela técnica como en lo jugable. Dejando claro este primer puesto, si tuviésemos que recomendar otra aventura de acción, nos quedaríamos con *GTA V*. Vale que es un gran cambio de tercio con respecto a *Uncharted 4* y que es un juego de la pasada generación, pero Rockstar ha sabido insuflarle suficientes novedades para que siga brillando con mucha fuerza en PS4, superando en muchos aspectos (apartado técnico, duración, Online...) a otras aventuras de acción más "modernas".

**En tercer lugar nos hemos decantado por *Batman Arkham Knight*** en lugar de *Metal Gear Solid V*. La razón es porque creemos que es un juego más variado y divertido que *MGSV*, que aunque cuenta con un soberbio apartado técnico, mecánicas bien construidas, modo Online y una duración superior, como "aventura" está por debajo de lo que puede y debe ofrecer esta saga. Su estructura de misiones "abierta" le hace un flaco favor a su narrativa, que termina resultando confusa. Tiene serias caídas de ritmo e incluso puede resultar repetitivo, algo que los fans de la saga podrán tolerar pero los que no amen *MGS*... seguramente no. En cambio, si te gustan las aventuras de acción, *Batman Arkham Knight* te va a enganchar incluso si no eres seguidor de las andanzas del Hombre Murciélago (y si lo eres, entonces seguro que ya te habrá enamorado).

**El quinto puesto es para otro de los mejores juegos** de PS3, que cuenta con una gran remasterización en PS4 y que es tan sobrecogedor que no podemos dejar de recomendarlo. Quizá por su desarrollo (más pausado y basado en el sigilo), *The Last of Us* no sea un juego "para todos los públicos" como un *Uncharted* o un *Batman*, pero aunque sólo fuese por su excepcional ambientación y su cruda historia de fondo, nadie debería perdérselo. Por detrás, a cierta distancia, colocamos a *Assassin's Creed Syndicate*, una aventura que nos reconcilia con esta prolífica saga tras la decepcionante entrega anterior, olvidándose de experimentos multijugador para centrarse en lo que importa. A falta de que nos llegue su secuela, *Tomb Raider* sigue siendo ofreciendo aventura en estado puro también en PS4 (es el juego que más se parece a *Uncharted*). Y en último lugar tenemos *Just Cause 3*, cuyo mejorable rendimiento técnico puede fastidiarnos su entretenido y "explosivo" desarrollo. ○

























**CARACTERÍSTICAS GENERALES**

| | Nº Jugadores Offline | Personajes controlables | Evolución/Compra de habilidades | Nº de capítulos/ misiones principales | Nº Jugadores Online | Niveles de dificultad | Duración | Ampliable mediante DLC | VALORACIÓN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Assassin's Creed Syndicate | 1 | 2 | Sí | 37 | No | 1 | MB | Sí | E |
| Batman Arkham Knight | 1 | 2 | Sí | 24 | No | 4 | MB | Sí | MB |
| Grand Theft Auto V | 1 | 3 | Sí | 69 | 10 | 1 | E | Sí | E |
| Just Cause 3 | 1 | 1 | Sí | 25 | No | 1 | E | Sí | MB |
| MGS V: The Phantom Pain | 1 | 1 | No | 50 | 16 | 1 | E | Sí | E |
| The Last of Us Remasterizado | 1 | 2 | Sí | 29 | 8 | 5 | MB | No | E |
| Tomb Raider Definitive Edicion | 1 | 1 | Sí | 24 | 8 | 3 | MB | No | MB |
| Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón | 1 | 1 | No | 23 | 10 | 5 | MB | Sí | E |

**AMBIENTACIÓN Y CARACT. TÉCNICAS**

| | Argumento | Escenarios | Personajes y Enemigos | Animaciones | Fluidez | Banda sonora | Efectos de sonido | Voces | Doblado al castellano | VALORACIÓN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Assassin's Creed Syndicate | MB | MB | MB | B | B | MB | MB | MB | Sí | MB |
| Batman Arkham Knight | E | E | E | MB | E | MB | MB | E | Sí | E |
| Grand Theft Auto V | E | E | E | MB | MB | E | E | E | No | E |
| Just Cause 3 | R | MB | B | MB | R | R | MB | MB | Sí | B |
| MGS V: The Phantom Pain | MB | E | E | MB | E | MB | E | MB | No | E |
| The Last of Us Remasterizado | E | E | E | MB | MB | E | E | E | Sí | E |
| Tomb Raider Definitive Edicion | MB | MB | B | MB | MB | MB | MB | MB | Sí | MB |
| Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón | E | E | E | E | E | E | MB | E | Sí | E |

**COMPONENTES DE JUEGO**

| | Exploración | Acción | Plataformas | Puzles | Sigilo | Conducción | Tareas opcionales | VALORACIÓN | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Assassin's Creed Syndicate | Alto | Medio | Alto | Bajo | Medio | Medio | Alto | MB | MB |
| Batman Arkham Knight | Alto | Alto | Medio | Medio | Medio | Alto | Alto | E | E |
| Grand Theft Auto V | Alto | Alto | Bajo | Nulo | Bajo | Alto | Alto | E | E |
| Just Cause 3 | Alto | Alto | Bajo | Nulo | Bajo | Medio | Alto | MB | MB |
| MGS V: The Phantom Pain | Alto | Medio | Bajo | Nulo | Alto | Medio | Medio | MB | E |
| The Last of Us Remasterizado | Medio | Medio | Bajo | Bajo | Alto | Bajo | Bajo | MB | E |
| Tomb Raider Definitive Edicion | Medio | Alto | Alto | Medio | Medio | Nulo | Medio | MB | MB |
| Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón | Medio | Alto | Alto | Medio | Medio | Medio | Bajo | E | E |

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**



# Resolvemos todas vuestras dudas

**Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.**

## Problemas con *Far Harbor*

**¡Saludos gente! Iba a comprarme el DLC de *Fallout 4* llamado *Far Harbor* pero me han dicho que da problemas en PS4. ¿Es cierto?**

**@ Roque Marín**

En sus inicios sí, pero los problemas ya han sido solventados mediante una actualización. Algunos usuarios reportaron ralentizaciones que lo hacían injugable, pero desde Bethesda aseguran que ya se mueve a 30 fps estables (a costa, eso sí, de reducir la niebla volumétrica). Desde Bethesda aconsejan volver a descargarnos el DLC (tranquilo, que no perderás las partidas guardadas). Y para cualquier duda, puedes acudir a la web de Bethesda.

**Aunque el DLC de *Fallout 4*, *Far Harbor*, dio problemas inicialmente, ya se han solventado.**

## Conan vuelve de su exilio

**Hola playmaníacos... He visitado la web de *Conan Exiles* y ya estoy salivando de más... ¿Se sabe cuando está previsto que salga?**

**@ Santiago Martínez Cuenca**

Pues no nos extraña que salives porque tiene muy buena pinta. *Conan Exiles* será un aventura de acción ambientada en un enorme escenario abierto (53 kilómetros cuadrados) que ofrecerá paisajes muy dispares (desde las frías montañas cimmerias hasta los desiertos estigios), aunque todos ellos se regirán por una misma ley: la de la espada. Un despiadado universo de fantasía en el que nos encontraremos a un Conan bastante más joven (unos 25 años) e inexperto, pero también más salvaje. Sus creadores, los chicos de Funcom (que ya lanzaron *Age of Conan* en 2008 para PC) prometen dejarnos libertad absoluta. Incluso podremos elegir a qué deidad rendiremos pleitesía (Mitra, Set, Derketo... o Crom, ¡por supuesto!), lo que tendrá sus consecuencias. Ofrecerá un modo Campaña en solitario y también multijugador, con interesantes opciones como "sacrificar" en altares los cadáveres de los adversarios a los que derrotemos. Saldrá en este año 2016.



**En *Disney Infinity* los personajes de Marvel, sean de la versión que sean, sólo pueden pelearse con otros héroes Marvel.**

## Superhéroes zurrándose

**Saludos playmaníacos. Quiero comprarme el playset de *Disney Infinity* de Marvel Playgrounds (en el que pelean los superhéroes), pero no tengo muy claro si me valdrían las figuras que tengo antiguas. ¿Me lo podéis aclarar?**

**@ Marcos Oliva Cuenca**

Te valdrán... siempre y cuando sean de Marvel. El playset Battleground (en el que hasta 4 jugadores podrán compartir partidas offline en 8 mapas) es compatible con todas las figuras de personajes Marvel, tanto los de 2.0 como los de 3.0. Pero no puedes jugar con otros personajes (ni de Disney, ni de Star Wars), aunque sean de la versión 3.0. Anda que no molaría ver a Hulk peleando contra Darth Vader...

## ¿Qué pasa con Jade Raymond?

**Hola amigos de Playmanía. Quería preguntaros si se sabe qué está haciendo Jade Raymond, que desde los primeros *Assassin's Creed* no sabemos nada de ella.**

**@ Roberto Saura**

Después de producir las primeras entregas de *Assassin's Creed*, Jade Raymond pasó a dirigir Ubisoft Toronto. Uno de los objetivos de este estudio era revitalizar la serie *Splinter Cell*, pero Jade dejó la compañía gala en 2014 para acometer otros proyectos. Hace menos de un año regresó a Electronic Arts (ya trabajo en la compañía en 2002 siendo la productora de *Los Sims Online*) y ahora mismo está colaborando en uno de los juego de "Star Wars" que prepara EA.

## LA PREGUNTA DEL MILLÓN

## ¿Cuál ha sido la polémica con *No Man's Sky*?

**Hola amigos, me gustaría saber qué ha pasado con *No Man's Sky*. He oído que incluso han amenazado de muerte a su creador...**

**@ Alba García**

Pues ha pasado algo muy habitual en este sector, que es que un videojuego se retrase porque sus desarrolladores se den cuenta en la fase final del desarrollo de que necesitan un tiempo extra para terminar de pulirlo y que todo quede como debe. Hasta aquí todo normal, pero como bien dices, su creador, Sean Murray, ha declarado que ha recibido amenazas de muerte debido a esta decisión. Afortunadamente se lo ha tomado con humor y la cosa no pasará de aquí, pero a veces deberíamos pensar un poco más las cosas antes de dejarnos llevar por pasiones mal entendidas. *No Man's Sky* saldrá el 10 de agosto.




■ *Hellblade* se espera para este año. Lo nuevo de Ninja Theory se lanzará exclusivamente en digital.

## » PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

### ¿*Tales from the Borderlands* está traducido?

@ Rubén Pereira

Si te refieres al recopilatorio en formato físico, sí trae los textos en castellano. Pero si te bajas los episodios del Store, tienen los subtítulos en inglés.

### ¿Cuando llegará *Allison Road*?

@Tatiana Santos Cano

Pues... por desgracia parece que nunca. Desde su cuenta oficial de twitter, sus creadores han anunciado que este prometedor juego de terror, "heredero espiritual" de *P.T.*, ha sido cancelado. Una auténtica lástima.

### ¿*Pang Adventures* saldrá en PS Vita?

@Koldo Guitián

La verdad es que no está contemplado, y eso que esta acertadísima puesta al día de este inmortal arcade se adaptaría como un guante a la portátil de Sony. No es descartable de cara al futuro pero, de momento, sólo está disponible en PS4.

### ¿Veremos *Alone in the Dark: Illumination* en PS4 algún día?

@ Roque Tomelloso

El decano del "survival horror" regresó a PC en junio de 2015 con una entrega muy mediocre. Era un juego tan flojo, que vemos muy difícil que llegue a PS4. Incluso que lo vuelvan a intentar.

## Lo nuevo de Ninja Theory

**Buenas, ¿Se sabe algo nuevo de *Hellblade*? Yo disfruté bastante con *Heavenly Sword* en PS3 y estoy deseando pillarlo por banda.**

@ Rubén Vargas

*Hellblade: Senua's Sacrifice* es la nueva aventura de acción de Ninja Theory (autores de *Heavenly Sword* o *Enslaved: Odysey to the West*) que presentará, además de un complejo sistema de combate "marca de la casa", una heroína protagonista con un trasfondo muy trabajado y con una historia que promete ser de lo mejorcito del género fantástico. Eso sí, tendrá una distribución exclusivamente digital, aunque desde el estudio se están planteando lanzar una edición especial en formato físico (sin disco, pero con extras, al estilo de las dos expansiones de *The Witcher III*). Lo esperamos para 2016.

## El futuro de *Rock Band*

**¡Saludos rockeros, playmaníacos! Soy un gran fan de la franquicia *Rock Band* y me gustaría saber cuáles son sus planes de futuro. ¡Muchas gracias!**

@ Alejandro Crespo

Pues el futuro de *Rock Band* no tiene muy buena pinta... La editora de esta cuarta entrega, Mad-Catz, ha declarado pérdidas por valor de 10,4 millones de euros, afirmando que la andadura comercial de *Rock Band 4* ha sido "increíblemente decepcionante". Así las cosas, Harmonix lo tiene realmente difícil para continuar con este juego musical. Veremos a ver si consiguen revitalizarlo.

## Ejemplos de MOBA en PS4

**Hola. A raíz de comprarme *Battleborn* me ha entrado un poco el gusanillo de probar MOBA más "puros". ¿Qué ejemplos hay en PS4 de este adictivo género?**

@ Gustavo del Hierro

Aunque es un género eminentemente "pecero", cada vez hay más ejemplos en PS4 y algunos son gratuitos. Por ejemplo, *Invokers Tournament*, en el que disfrutaremos de intensos duelos entre 6 jugadores, que controlarán a los poderosos invocadores. Hay otros ejemplos más recientes en el Store, como *Trans-Galactic Tournament* (frenéticos combates de 4 vs 4 que combinan acción, habilidad y estrategia) o el más que notable *SMITE*, que propone espectaculares enfrentamientos entre dioses de varias mitologías y que acaba de aterrizar en PS4 precedido de un gran éxito en PC (más de 20 millones de jugadores en el mundo). Y nos queda *Paragon*, de Epic Games, cuya beta es gratuita este verano.



■ Aunque los MOBA puros están en PC básicamente, en PS4 tenemos buenos ejemplos como *Invokers*, *Paragon* o *SMITE*.

## TU OPINIÓN CUENTA

### ¿Qué te parece *Uncharted 4*? ¿Es lo mejor de PS4?



### Derechito al Olimpo



**Javier O. López**

"Lo mejor que he jugado hasta la fecha. Junto a *Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid* o *Tekken 3*, este juego alcanza el Olimpo de los juegos. Un salto en diversión y jugabilidad".

### Corto pero recomendado



**Ayose Rubio Vera**

"Gráficamente espectacular pero algo corto para mi gusto. Suponiendo que es el "último" esperaba algo más. Aún así, es altamente recomendable para los usuarios de PS4".

### Desearás que no acabe



**Rubén Cañas Muñoz**

"Nathan Drake se despide con una verdadera obra maestra. Una aventura épica que te tendrá pegado al televisor durante horas".

### Lo recordarás siempre

**Pablo Moreno**

"Como "gamer" de PS4, me siento orgulloso de tener un título de esta envergadura en nuestro catálogo. Es impresionante desde todos los puntos de vista. Lo recordarás siempre".

### Le falla el principio



**Javier Sánchez Crespo**

"Falta el inicio explosivo de sus antecesores, sobre todo el de *U2*. Por lo demás entretiene y se deja llevar. Hay ratos aburridos."

### El cierre perfecto



**Victoria Díaz Bouza**

"*Uncharted 4* es el cierre perfecto para una de las sagas de aventura cinematográfica que ha marcado a una década entera. El exclusivo imprescindible de PS4, sin duda."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

### ¿Qué es lo que más te ha gustado de este E3?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.




## ¿*TMNT: Mutantes en Manhattan* sale también en PS3?

**@ Rodrigo Hicks-Mudd**

Sí, el último juego de Platinum protagonizado por los más famosos quelonios también tiene versión PS3. Sale por 39,99 euros y, como era de esperar, no soluciona los problemas que tiene la versión de PS4.

## ¿Cuándo se estrena la peli basada en *The Last of Us*?

**@Marc Ortigosa**

Pues... aún le queda. El propio Neil Druckmann afirmó no hace mucho que, aunque el guión va por buen camino, llevan un año y pico sin avanzar demasiado. Queda mucho por hacer, empezando por el "casting" de los actores principales...

## ¿Se sabe algo del nuevo juego de *The Walking Dead*?

**@ Purito**

Teltalle ya ha confirmado que la tercera temporada de su aventura episódica *The Walking Dead* saldrá este otoño. Esperamos una renovación en su apartado gráfico y a una Clementine aún más "madura".

## ¿*Horizon: Zero Dawn* llegará este año?

**@ Pepe Martínez**

Llevaba tiempo rumoreándose que esta prometedora aventura de acción ambientada en una prehistoria de lo más "tecnológica" iba a retrasarse... y así ha sido. *Horizon: Zero Dawn* al final saldrá el 1 de marzo de 2017.

## ¿Existen las cervezas de *Mortal Kombat*?

**@ Felisuco**

Warner ha anunciado que habrá una gama de cervezas oficiales de *Mortal Kombat*, basadas en sus personajes más icónicos,. Eso sí, no os molestéis en buscarlas ya que, de momento sólo están disponibles en USA.



# *Disney Infinity* no es infinito

**Hola, me he enterado de que cancelan *Disney Infinity*. ¿Es cierto? Por favor, decidme que no...**

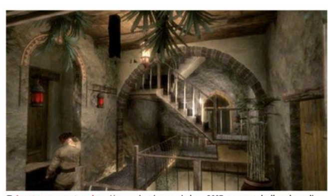
**@ Marta Rivas**

Ojalá pudiéramos decirte que no, pero es cierto. Disney anunció hace unas semanas, por sorpresa y de forma fulminante, que cancelaba las nuevas entregas de *Disney Infinity*, además de cerrar Avalanche Software, el estudio que los desarrollaba.

Las últimas figuras que llegarán al mercado serán las de "Alicia" y "Buscando a Dory", así que nos quedaremos con las ganas del playset de "Star Wars: Rogue One", que estaba planeado y que, al parecer, no seguirá adelante.

Las razones esgrimidas por la compañía para justificar su decisión tienen que ver con (según sus propias palabras) "la falta de crecimiento en el mercado de las figuras interactivas, sumada a los altos costes de desarrollo que han creado un modelo de negocio dificultoso".

Esta decisión de cancelar *Disney Infinity* también está en consonancia con el cambio en la política de la compañía, que ya no va a desarrollar ningún videojuego propio, sino que a partir de ahora, ofrecerá sus licencias (como Marvel o Star Wars) a otras compañías, que serán quienes se encarguen de desarrollar sus futuros videojuegos.



■ *Agent* es una aventura de acción y espionaje anunciada en 2007 que nunca ha llegado a salir. Rockstar ha renovado varias veces sus derechos sobre la marca. ¿La veremos algún día?

# Un renacido *Soul Reaver*

**Hola amigos, me preguntaba si el olvidado *Soul Reaver* va a tener más secuelas o un "remake". Un saludo y gracias.**

**@ Pedro Álvarez**

Tras cancelar *Soul Reaver: Dead Sun* (en 2012) esta saga sigue "dormida", aunque según uno de sus responsables en Crystal Dynamics, Michael Brinker, "tenemos desarrolladores dentro del estudio que quieren continuar con esa saga. La posibilidad de su regreso está al cincuenta por ciento". Veremos.




■ *Soul Reaver: Dead Sun* fue cancelado en 2012, aunque no se cierra la puerta a otro *SR*.

# ¿El "tapado" de Rockstar?

**Saludos playmaníacos. Hace unos meses leí en un reportaje vuestro acerca un juego de Rockstar llamado *Agent* que tenía buena pinta. ¿Podría ser su nuevo proyecto?**

**@ Dante**

Efectivamente, *Agent* es una aventura de acción y espionaje ambientada en la Guerra Fría anunciado en 2007 y que lleva muchos años "en el limbo". Hace poco renovaron los derechos sobre la marca, pero esto no implica necesariamente que estén trabajando ahora mismo en este juego. De hecho, en julio de 2013 también la renovaron, y aún seguimos esperándolo... Nosotros apostaríamos por una expansión de *GTA V* o por un anuncio más "potente" antes que por *Agent*, pero ya veremos. Los caminos de Rockstar son inescrutables...

# PROBLEMAS TÉCNICOS

## No veo los subtítulos

**Hola amigos de Playmanía. Tengo un problema con el Reproductor Multimedia de PS4 y es que no me coge los subtítulos en los archivos de vídeo que le pongo. ¿Qué estoy haciendo mal? Gracias.**

**@ Mario López**

Empecemos dejando claro que, hoy por hoy, PS4 sólo acepta archivos de subtítulos con extensión .srt y supongamos que sabes que ambos archivos (el de vídeo y el de los subtítulos) deben llamarse exactamente igual (salvo la extensión, claro). Dicho esto, sólo nos falta ir a Ajustes/Accesibilidad/Subtítulos y activar la opción Mostrar Subtítulos. Despista que esta opción esté fuera del Reproductor Multimedia, ¿verdad? Eso sí, puede que debas reiniciarlo para que funcione. Tenlo en cuenta.

## Comentando en voz baja

**Saludos playmaníacos. Estoy subiendo vídeos a mi canal de Youtube desde mi PS4, pero mis comentarios se oyen muy bajito. ¿Hay algo que se pueda hacer? Gracias**

**@ Lucas**

Efectivamente, hay algo que se puede hacer. Mantén pulsado el botón PS y ve a Ajustar Dispositivos/Auriculares con Micrófono" y allí podrás modificar el Control de Volumen del micrófono de los auriculares a tu gusto. De nada.




## Volver a descargar P. T.

**En el número pasado explicasteis en esta misma sección cómo volver a descargar demo de *P.T.* El primer paso era descargar un programa llamado SUWI, pero no lo encuentro por ningún sitio, ¿podéis dejar el enlace dónde encontrarlo?**

**@ Juan Manuel Campos González**

Pues no lo encuentras porque fue borrado al poco de publicarse el tutorial que explicamos el mes pasado. Hemos estado investigando y, en los foros de NeoGaf, un usuario lo ha vuelto a subir. Haz una búsqueda en esos foros y lo encontrarás, aunque puede que para cuando leas esto ese link tampoco funcione ya. Y de todas formas, al parecer sólo funciona en cuentas americanas y canadienses. No funciona ni en las europeas ni en las japonesas.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**



## ¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

# Los mejores juegos para tu PlayStation

**Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.**

DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME

## LOS VENDIDOS PS4



*Uncharted 4* ha copado el número 1.

1. Uncharted 4 (N)
2. Doom (N)
3. Grand Theft Auto V (↑)
4. Ratchet & Clank (↓)
5. Call of Duty: Black Ops III (↓)
6. PES Euro 2016 (N)
7. FIFA 16 (↓)
8. Overwatch (N)
9. Rainbow Six Siege (=)
10. Far Cry Primal (↓)



*Doom* demuestra que los clásicos no mueren.

# PS4

## ACCIÓN

### ALIENATION
» HOUSEMARQUE » 19,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un título de acción con pequeños toques roleros que os encantará si buscáis algo con lo que descargar adrenalina.
NOTA 80

### DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» ACTIVISION » 39,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola.
NOTA 91

### DISNEY INFINITY 3.0 — DISCO
» DISNEY » 59,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia.
NOTA 88

### DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.
NOTA 89

### DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*.
NOTA 89

### EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 54,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA 78

### HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86

### NOT A HERO
» DEVOLVER DIGITAL » 12,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una oda a la violencia pixelizada, con personalidad y más "chicha" de la que parece, aunque es algo corto.
NOTA 78

### ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*.
NOTA 86

### PLANTS VS ZOMBIES: GW 2 — DISCO
» EA GAMES » 69,99€ » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción multijugador con mucho más contenido que el original. No te decepcionará.
NOTA 81

### RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA 92

### SHADOW OF THE BEAST — ¡Nuevo!
» SONY » 14,99€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un clásico que regresa con una perfecta mezcla de plataformas 2D, acción, puzles y un espectacular diseño de niveles.
NOTA 86

### SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero.
NOTA 81

### THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA 91

### TMNT MUTANTES EN MANHATTAN — DISCO — ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 44,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las Tortugas Ninja protagonizan un aburrido juego de acción y con un sistema de combate simple y caótico.
NOTA 55

### TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.
NOTA 85

### TRANSFORMERS: DEVASTATION
» CASTELLANO » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece.
NOTA 80

### WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo.
NOTA 85

## LUCHA

### NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos.
NOTA 88

### MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión.
NOTA 91

### ONE PIECE: BURNING BLOOD — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los fans de One Piece disfrutarán de un correcto y estratégico juego de lucha, con el atractivo de los héroes del anime.
NOTA 80

### STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis.
NOTA 90

### WWE 2K16 — DISCO
» 2K GAMES » 49,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un auténtico festival para los seguidores de la WWE, aunque esperamos novedades de peso para el próximo.
NOTA 85




# Tres razones para tener... Mirror's Edge: Catalyst

**1. ORIGINALIDAD.** Hay pocos juegos de plataformas más originales que éste, que hace del parkour en primera persona su seña de identidad, con un control tan sencillo como profundo.

**2. EXTENSO.** Si algo lastró a la primera entrega, fue su exigua duración, algo que se ha subsanado con una historia de diez horas y, sobre todo, multitud de tareas, coleccionables y retos sociales.

**3. ESTÉTICA.** Visualmente, es un juego que no se parece a casi ningún otro. Su combinación de realismo y colores puros deja bellísimas estampas, y la BSO acompaña con un estilo minimalista.

## AVENTURAS

**ALIEN ISOLATION** — DISCO
» SEGA » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

**ASSASSIN'S CREED SYNDICATE** — DISCO
» UBISOFT » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

**BATMAN ARKHAM KNIGHT** — DISCO
» WARNER » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

**DYING LIGHT** — DISCO
» WARNER » 49,99€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88

**FIREWATCH**
» CAMPO SANTO » 19,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean.
NOTA 80

**GRAND THEFT AUTO V** — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99€ » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

**HITMAN** — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción e infiltración para el que podría ser el mejor *Hitman* de la historia: lástima que el pack de inicio sea tan escaso.
NOTA 75

**INFAMOUS SECOND SON** — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

**JUST CAUSE 3** — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos.
NOTA 84

**LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR** — DISCO
» WARNER » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

**LAYERS OF FEAR**
» BLOOBER TEAM » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de terror con una historia interesante y bien contada que, aunque corto, sabe enganchar y dar miedo.
NOTA 81

**LEGO MARVEL VENGADORES** — DISCO
» WARNER BROS » 59,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La aventura más ambiciosa de LEGO, con varios mundos y 150 personajes controlables, aunque se repite un poco.
NOTA 82



**MAD MAX** — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

**METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN** — DISCO
» KONAMI » 69,99€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

**MINECRAFT** — DISCO
» MOJANG » 19,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86

**MIRROR´S EDGE: CATALYST** — DISCO ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Parkour y exploración con una estética única que mejora en todo al primero. Una experiencia fresca y original.
NOTA 92

**RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION** — DISCO
» CAPCOM » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88

**RESIDENT EVIL REVELATIONS 2** — DISCO
» CAPCOM » 49,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85

**SAINTS ROW IV: RE-ELECTED** — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88

**THE EVIL WITHIN** — DISCO
» BETHESDA » 34,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

**THE LAST OF US REMASTERIZADO** — DISCO
» SONY » 29,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

**TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)** — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88

**UNCHARTED 4** — DISCO
» SONY » 64,95€ » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

**UNTIL DAWN** — DISCO
» SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

**WATCH DOGS** — DISCO
» UBISOFT » 29,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85




### 1 Dual Shock 4
SONY 69,95€
Si necesitas un segundo Dual Shock 4, échale un ojo a esta edición inspirada en *Uncharted 4*. Es un tesoro.

### 2 PlayStation Camera
SONY 59,95€
Gracias a esta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

### 3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95€
Quizás pensando en el supuesto nuevo modelo de PS4, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

### 4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90€
Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

### 5 Stand con base cargadora
INDECA 19,95€
Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.



### 6 Sound BlasterX H7
CREATIVE LABS 159,99€
Un fantástico headset fabricado con materiales de alta calidad y que proporcionan sonido 7.1 contundente y claro. Incorpora micro desmontable con reducción de ruido, mando a distancia y se conectan vía USb a nuestra PS4.

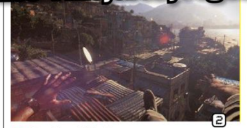


### 7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER 199,99€
Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.



# Los 4 mejores juegos





## 1 Mirror's Edge Catalyst

Si se trata de correr a toda velocidad por los tejados, esquivar obstáculos, resbalar por tuberías y saltar entre azoteas, Faith no tiene rival. Ya nos gustó su propuesta original en PS3 y seguimos defendiendo a capa y espada esta nueva entrega, analizada en este mismo número.

## 2 Dying Light

Ante una horda de zombis, lo más lógico es hacerles picadillo con una motosierra, ¿o no? Pero, si las cosas se ponen feas y hay que huir, mejor estar en forma y hacerlo con estilo, como en *Dying Light*. Es uno de los añadidos que más nos gustaron del juego de Techland con respecto a sus propuestas previas.







### 1 The Last Guardian

»PS4 »SONY »AVENTURA »2016

Uno de los próximos bombazos de Sony asoma la cabeza para recordarnos que todo lo bueno se hace esperar. *The Last Guardian* será un juego especial, sin duda alguna.



### 2 Final Fantasy XV

»PS4 »SQUARE ENIX »ROL »30 DE SEPTIEMBRE

Otra superproducción de Square Enix, a la que se sumarán otros *FF*, como *World of Final Fantasy* (28 de octubre) y *FFXII: The Zodiac Age* (remasterización que llegará en 2017).



### 3 Battlefield 1

»PS4 »EA »SHOOT'EM UP »21 DE OCTUBRE

Y otra compañía que tiene una buena batería de interesantes bombazos en el horizonte es EA, con *Titanfall 2*, *Mass Effect Andromeda*, *FIFA 17* y *Battlefield 1*.



## AV. GRÁFICAS

| Juego | Formato | Compañía | Precio | Jugadores | Idioma | Edad | Comentario | Nota |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE | DISCO | REVOLUTION | 29,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS | Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. | 78 |
| DAY OF THE TENTACLE REMASTERED | DISCO | DOUBLE FINE | 14,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +3 AÑOS | Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. | 89 |
| GAME OF THRONES SEASON 1 | DISCO | TELLTALE | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS | Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción. | 78 |
| LIFE IS STRANGE | DISCO | SQUARE-ENIX | 34,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS | Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. | 87 |
| SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER ¡Nuevo! | DISCO | BIGBEN | 59,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS | Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. | 83 |
| THE WALKING DEAD SEASON 2 | DISCO | BADLAND | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS | Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. | 88 |



## DEPORTIVOS

| Juego | Formato | Compañía | Precio | Jugadores | Idioma | Edad | Comentario | Nota |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FIFA 16 | DISCO | EA SPORTS | 69,95 € | 1-22 JUG. | CASTELLANO | +3 AÑOS | Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. | 89 |
| NBA 2K16 | DISCO | 2K SPORTS | 49,95 € | 1-10 JUG. | CASTELLANO | +3 AÑOS | Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. | 93 |
| ROCKET LEAGUE | DISCO | PSYONIX | 19,99 € | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS | Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. | 83 |
| TONY HAWK´S PRO SKATER 5 | DISCO | ACTIVISION | 39,95 € | 1-20 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS | *Tony Hawk's Pro Skater 5* se estrella con una entrega que no innova en lo jugable ni tampoco en la parcela técnica. | 60 |
| UEFA EURO 2016/PES 2016 | DISCO | KONAMI | 29,95 € | 22 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS | Una reedición del mejor *PES* de los últimos años con el extra de la Eurocopa (actualización gratuita si ya tenías *PES 2016*) | 88 |

## ROL

| Juego | Formato | Compañía | Precio | Jugadores | Idioma | Edad | Comentario | Nota |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ANIMA: GATE OF MEMORIES ¡Nuevo! | DISCO | BADLAND INDIE | 64,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +3 AÑOS | Lo pasaréis en grande recorriendo el mundo de Gaïa, con una divertida mezcla de acción, rol, exploración y saltos. | 81 |
| BLOODBORNE GOTY | DISCO | FROM SOFTWARE | 59,95 € | 1-4 JUG. | CASTELLANO | +18 AÑOS | La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. | 94 |
| DARK SOULS III | DISCO | BANDAI NAMCO | 69,99 € | 6 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS | Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. | 95 |
| DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED | DISCO | FOCUS | 49,99 € | 2 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS | Un juego de ROL así, con mayúsculas, que sabe mezclar lo clásico con ideas frescas. Muy recomendable. | 90 |
| DRAGON AGE: INQUISITION | DISCO | EA GAMES | 39,99 € | 4 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS | Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. | 92 |
| FALLOUT 4 | DISCO | BETHESDA | 69,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS | Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. | 95 |
| FINAL FANTASY X / X-2 | DISCO | SQUARE ENIX | 49,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS | Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. | 90 |
| FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE | DISCO | SQUARE ENIX | 39,95 € | MASIVO | INGLÉS | +16 AÑOS | Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. | 86 |
| SALT & SANCTUARY | DISCO | SKA STUDIOS | 17,95 € | 1 JUGADOR | INGLÉS | +16 AÑOS | Un juego de rol de acción en plan "Metroidvania" con un desarrollo en 2D fuertemente inspirado por los *Dark Souls*. | 85 |
| TALES OF ZESTIRIA | DISCO | BANDAI NAMCO | 59,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS | Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. | 88 |
| THE ELDER SCROLLS ONLINE | DISCO | BETHESDA | 69,95 € | MASIVO | INGLÉS | +18 AÑOS | Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... | 86 |
| THE WITCHER III WILD HUNT | DISCO | BANDAI NAMCO | 69,99 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +18 AÑOS | Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. | 95 |

# ... para practicar "parkour"







### 3 Dog Child

En este simpático juego de acción y plataformas creado por el español Darío Ávalos y su estudio Animatoon, alternamos el control del joven Tarpak y de su perro Tarao. Y resulta que a Tarpak se le da bien eso de saltar por las azoteas, correr por las cornisas, etc. Si este chico quisiera ser un "assassin", bien podría...

### 4 Free Running

Hubo un tiempo en que los juegos de deportes extremos estaban de moda. En los rescoldos de aquella lejana época, llegó a PS2 y PSP este "simulador de parkour" que, sin ser ni mucho menos perfecto (de hecho, era muy mejorable), es la experiencia más "pura" que hay en consola sobre esta singular disciplina.

## PLATAFORMAS



**FEZ**
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.
NOTA 92

**ROGUE LEGACY**
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86

**UNRAVEL**
» ELECTRONIC ARTS » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Logra un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final.
NOTA 86

## SHOOT'EM UP



**BATTLEBORN** — DISCO
» 2K GAMES » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una atractiva mezcla de géneros, para jugar solo o en compañía. Original, variado y artísticamente impecable.
NOTA 87



**CALL OF DUTY: BLACK OPS III** — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 1-18 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador.
NOTA 91



**DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS** — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".
NOTA 92



**DOOM** — DISCO ¡Nuevo!
» BETHESDA » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.
NOTA 90



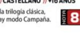
**FAR CRY PRIMAL** — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts...
NOTA 83

**HOMEFRONT THE REVOLUTION** — DISCO ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 69,95€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es un shooter diferente y con buenas ideas, pero que se ve lastrado por el manejo de las armas y por las taras técnicas.
NOTA 70



**OVERWATCH** — DISCO ¡Nuevo!
» BLIZZARD » 69,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90

**STAR WARS BATTLEFRONT** — DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña.
NOTA 88



## VELOCIDAD

**DIRT RALLY** — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.
NOTA 92

**DRIVECLUB** — DISCO
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes.
NOTA 89

**F-1 2015** — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego.
NOTA 78

**MXGP 2** — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Milestone ha hecho un buen juego de motocross, pero la licencia está anticuada y le falta agarre para acabar de triunfar.
NOTA 70

**NEED FOR SPEED** — DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectacular juego de coches que aúna buenas ideas de la saga, aunque ha perdido opciones y la IA rival enerva.
NOTA 77

**PROJECT CARS** — DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.
NOTA 93

## VARIOS

**FAT PRINCESS ADVENTURES**
» SONY » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro.
NOTA 76

**GUITAR HERO LIVE** — DISCO
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube.
NOTA 85

**ROCK BAND 4** — DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido.
NOTA 83

**THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD** — DISCO
» TEAM 17 » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Adapta el desarrollo de *The Escapists* al universo *The Walking Dead*, con estética pixelada. Se hace repetitivo.
NOTA 70

**THE WITNESS**
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.
NOTA 90



## ÉXITOS MUNDIALES

### JAPÓN

1. **Jikkyou Powerful Pro Baseball 2016** (N) — PS4 / PS3 / PS VITA | KONAMI | DEPORTIVO

Béisbol, manga y rol mandan en las listas niponas (tres cosas que gustan allí desde tiempos inmemoriales). Y *Minecraft*, claro.

2. **Minecraft** — PS VITA | MOJANG | SANDBOX
3. **One Piece: Burning Blood** (N) — PS4 / PS VITA | BANDAI NAMCO | LUCHA
4. **Star Ocean: Integrity and Faithlessness** — PS4 / PS3 | SQUARE ENIX | ROL
5. **Dark Souls III** — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN

### EE.UU.

1. **Uncharted 4** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



*Uncharted 4* domina con soltura la lista de ventas norteamericana, aunque los demonios de *Doom* tienen algo que decir...

2. **Doom** (N) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP
3. **The Division** — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN
4. **Ratchet & Clank** — PS4 | SONY | ACCIÓN
5. **Dark Souls III** — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN

### EUROPA

1. **Uncharted 4** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

Y, por supuesto, Nathan Drake también domina con autoridad en el Viejo Continente. Y no es para menos: *U4* es un juegazo.

2. **Dark Souls III** — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN
3. **The Division** — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN
4. **Doom** (N) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP
5. **Far Cry Primal** — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

# MÁS QUE JUEGOS



## Juego de mesa *The Witcher*

www.game.es | 49,99€

No es que salga muy económico, pero si ya has acabado *Blood and Wine* y tienes más "mono" de *The Witcher*, puedes optar por pillar su juego de mesa oficial. En él, hasta 4 jugadores pueden sumergirse en este fantástico mundo repleto de intrigas y criaturas. Podrás desbloquear mejoras únicas para tu personaje mientras acumulas oro y refuerzas tu magia.







¿Cuál es tu personaje favorito de "One Piece"? Hay distintos modelos de cubiteras.

## Cubiteras *One Piece*

www.ropageek.com | 13,99€

Ahora que llega el verano, hay que tener a mano cubiteras como estas de "One Piece" para mantener fresquito el ron, el grog o cualquier otra bebida pirata. Se encuentran con relativa facilidad, no son muy caras y tienes varios modelos.

DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME

## LOS VENDIDOS PS VITA

*Minecraft* vuelve a recuperar su trono.

1. Minecraft
2. Assassin's Creed Chronicles
3. FIFA 15
4. NFS Most Wanted 2012
5. LEGO Marvel Superheroes
6. COD: Black Ops Declassified
7. LEGO Marvel Vengadores
8. LEGO Jurassic World
9. Tetris Ultimate
10. MotoGP 14



Los juegos *LEGO*, arrasan en Vita.

# PS VITA

## AVENTURA

### ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
UBISOFT » 19,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.

NOTA 91

### BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
REVOLUTION » 12,99 7 » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.

NOTA 86

### DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
NIS AMERICA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*.

NOTA 82

### DAY OF THE TENTACLE
DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella.

NOTA 89

### DECEPTION IV NIGHTMARE — DISCO
KOEI TECMO » 39,95 7 » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita.

NOTA 80

### GRAVITY RUSH — DISCO
SONY » 19,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.

NOTA 90

### GUACAMELEE!
DRINKBOX STUDIOS » 12,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.

NOTA 89

### LEGO MARVEL VENGADORES — DISCO
WARNER » 39,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Logra concentrar toda la diversión de la versión de sobremesa en un pequeño cartucho, aún con sacrificios.

NOTA 82

### METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
KONAMI » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.

NOTA 92

### MINECRAFT — DISCO
MOJANG » 19,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños.

NOTA 82

### NIHILUMBRA
BEATIFUN GAMES » 8,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Bellísima aventura de plataformas y puzzles, con un cuidado apartado artístico y sonoro. Dura sólo dos horas.

NOTA 75

### RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
SONY » 29,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él.

NOTA 77

### SEVERED
DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse.

NOTA 85

### SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
SONY » 29,95€ » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*).

NOTA 85

### TITAN SOULS
DEVOLVER » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.

NOTA 82

### UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.

NOTA 93

## PLATAFORMAS

### BABOON!
RELEVO » 9,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.

NOTA 81

### FEZ
POLYTRON » 9,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.

NOTA 92

### JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita.

NOTA 84

### LITTLEBIGPLANET — DISCO
SONY » 19,95€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.

NOTA 91

### RAYMAN LEGENDS — DISCO
UBISOFT » 39,95€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita.

NOTA 91

### ROGUE LEGACY
CELLAR DOOR » 12,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86

### TEARAWAY — DISCO
SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.

NOTA 84




## Camiseta *DOOM*

www.game.es | 14,95€

*Doom* nos ha convencido a todos con un "shooter" que ha sabido mantener la esencia del original con la espectacular puesta en escena que nos brinda PS4. Por eso, los que más disfrutaron del primer *Doom* y los que disfrutan también con éste llevarán con orgullo esta camiseta "retro", ya disponible en las tiendas GAME.




■ Tracer, Reaper, Winston y el soldado 76 son algunos ejemplos.

## Funko POP *Overwatch*

www.game.es | Varios precios

Hay nuevas figuras Funko POP! de muchos otros juegos del momento, como de *Uncharted 4, Doom, Tortugas Ninja...* Pero hemos elegido las de *Overwatch* por su diversidad (de momento hay 5 distintas), además de por su simpatía.

# ROL



### CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA **82**

### FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA **89**

### PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**

### TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA **86**

### UNEPIC
» CROWD OF MONSTERS » 9,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA **80**

# ACCIÓN



### DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA **93**

### EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
» BADLAND » 39,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA **82**

### FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA **84**

### HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA **80**

### HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

### KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA **90**

### MEGATAGMENSION BLANC + NEPTUNE VS ZOMBIES — DISCO — ¡Nuevo!
» IDEA FACTORY » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

"Spin-off" de *Hyperdimension Neptunia* que cambia el rol por la acción en plan "beat'em up". Técnicamente flojea. NOTA **64**

### SHUTSHIMI — DISCO
» SONY » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Un matamarcianos de corte clásico con un gran sentido del humor que divierte mientras dura su factor sorpresa. NOTA **70**

### RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**

### TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

### UNIT 13 — DISCO
» SONY » 19,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA **89**

# LUCHA

### DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA **75**

### MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA **90**

### ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA **90**

# VELOCIDAD

### MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **83**

### MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA **79**

### WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

# PERIFÉRICOS DE PS VITA

## 1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

## 2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

## 3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99€

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

## 4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95€

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

## 5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95€

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

## 6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

## 7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI | 14,95€

Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características similares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.





El *Despertar de la Fuerza* conserva la fórmula LEGO, lo que nos garantiza mucho humor, acción y un montón de personajes distintos para jugar en compañía.

PS3/PS4/PS VITA | WARNER | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 28 DE JUNIO

# LEGO Star Wars
# El Despertar de la Fuerza

## SIENTE **LA FUERZA** DE LOS BLOQUES DE LEGO

Después de asombrarnos con *LEGO Vengadores*, los míticos bloques regresan para contarnos la historia de *Star Wars: El Despertar de la Fuerza*. Lejos de agotar su fórmula de éxito, basada en plataformas, puzles y acción, TT Games le sigue sacando partido, esta vez mostrando a lo grande el universo de Sith y Jedi. Lo bueno de esta nueva entrega es que, además de la trama principal, tendremos seis historias extra que nos revelarán qué ocurrió antes de la película: descubriremos cómo Lor San Tekka, el anciano que custodia parte del mapa de Luke Skywalker, llega a Jakku y cómo es localizado por la Primera Orden y la Resistencia en dos misiones distintas: El Retorno de Lor San Tekka y La Batalla de Ottegan. También tendremos que ayudar a Han Solo y Chewie a cazar los peligrosos Rahtar, acompañar a Poe Dameron en su misión de rescate del Almirante Ackbar y desbaratar los planes de la Primera Orden en el Borde Exterior junto al Corsario Carmesí. Y si sentimos curiosidad por el misterioso brazo rojo de C-3PO, la misión Problemas en Taul nos dará las respuestas que necesitamos. Pero si eso no nos parecen suficientes horas de juego, el título contará con un pase de temporada que incluirá personajes, vehículos, y tres niveles que narrarán el regreso de Poe a la Resistencia, el ataque al castillo de Maz Kanata desde la perspectiva de Kylo Ren y la destrucción de la base Starkiller como pilotos de la resistencia. Además podremos disfrutar del título completamente en castellano de la mano de los dobladores de la película. Y todo, por supuesto, con el sentido del humor que caracteriza a los juegos de LEGO. Aún no podemos saber si será tan grande como lo fue *LEGO Vengadores*, pero va por buen camino.

**» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

Los poderes de la fuerza regresarán con gran cantidad de historias. Una buena forma de dar una nueva dimensión a un título de LEGO dedicado a una película. Veremos si consigue estar a la altura de la expectativas.





■ Gran cantidad de personajes y vehículos relacionados con la película estarán a nuestra disposición.

■ Los puzles seguirán presentes en la aventura, esperando a que los resolvamos utilizando l personaje adecuado.

■ Pilotar naves como el X-Wing de Poe Dameron también será posible en algunos niveles de este *LEGO Star Wars*.

Descubriremos los acontecimientos previos a "El Despertar de la Fuerza" y viviremos de primera mano la historia de esta última peli de Star Wars.

## » SE PARECE A...

LEGO SW: THE COMPLETE SAGA

Ha llovido mucho desde entonces, pero este nuevo título de Star Wars recupera el espíritu de los primeros juegos.

LEGO VENGADORES

Ambos permiten disfrutar de más horas de juego con historias extras, además de la propia campaña principal.

PS4 | DEEP SILVER | PLATAFORMAS | 21 DE JUNIO

# Deadlight: Director's Cut

## HUYE DE LAS SOMBRAS DE SEATTLE

Editado por Deep Silver, este juego de zombis por fin llega a PS4 en una edición remasterizada en la que han trabajado los estudios Tequila Works y Abstraction Games. Aterriza con animaciones renovadas, controles mejorados y un modo de juego completamente nuevo. *Deadlight: Director's Cut* nos pondrá en la piel de Randall Wayne, un atormentado superviviente de un apocalipsis zombi que ha azotado el mundo entero, y que busca desesperadamente reunirse con sus seres queridos. La acción tiene la estructura clásica de un juego de plataformas 2D en scroll lateral, con unas mecánicas simples, pero efectivas: saltar, correr, interactuar, atacar, provocar a los zombis... Aunque no podremos emocionarnos utilizando estas habilidades, pues tenemos una barra de resistencia que limita su uso. *Deadlight* nos invita a pensar nuestras acciones y resolver los pequeños puzles para sobrevivir a los infectados, además de investigar nuestro entorno para conocer la historia del protagonista y el destino de su familia. Y si ya hemos dominado nuestras habilidades, podremos ponerlas a prueba en el modo Supervivencia, para comprobar cuando tiempo logramos seguir con vida.

» SE PARECE A...: **FLASHBACK Y THE LAST OF US**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ El enfrentamiento directo no será siempre la mejor opción. Tendremos armas blancas y de fuego, pero habrá que saber cuándo usarlas.



■ El Modo Survival pondrá a prueba las habilidades que hemos adquirido en el juego. Un cronómetro contará el tiempo que conseguimos sobrevivir.

■ Fidel Kamuze será el protagonista de esta nueva entrega de *Star Ocean* y podrá ir acompañado de hasta seis personajes diferentes.

PS4 | SQUARE ENIX | RPG | 1 DE JULIO

# Star Ocean Integrity and Faithlessness

## LA SAGA DE **ACTION RPG** DE TRI-ACE LLEGA AL FIN A PLAYSTATION 4

El cambio generacional nunca ha sido bien encajado por los desarrolladores japoneses; que le pregunten a Konami por su saga *PES*... En el caso de *Star Ocean*, su productor principal abandonaba la compañía tras el lanzamiento de la cuarta entrega y la continuidad de la saga se puso en grave peligro. Uno de los productores de *Star Ocean IV* retomó el testigo y se prometió a sí mismo llevar a buen puerto una nueva entrega en la nueva generación (aunque en Japón compartió estantería con la versión PS3) y, por lo que hemos podido probar, *Integrity and Faithlessness* no solo está a la altura de *Star Ocean IV*, si no que lo superará con creces y podría ponerse al nivel de calidad de las gloriosas primeras entregas.
El argumento del juego nos situará entre la segunda y la tercera entrega de la saga, en un planeta llamado Faykreed, donde una misteriosa joven, que surgirá de los restos de una nave derribada, pondrá en un aprieto a la Federación Pangaláctica. Fidel Kamuze, protagonista de esta quinta entrega de *Star Ocean*, luchará junto a Miki Sauvester, su amiga de la infancia, por defender su pueblo. La trama nos llevará a tomar una serie de decisiones que afectarán el transcurso de la aventura y, más concretamente, a su desenlace, que tendrá varias versiones dependiendo de nuestros actos.
Las batallas en tiempo real, la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento y el sistema de creación de objetos "marca de la casa" regresarán en esta nueva entrega, así como los "private actions", situaciones que cambiarán dependiendo del personaje que llevemos en ese preciso instante.
Técnicamente, aún teniendo en cuenta que el juego se creó en paralelo a la versión PS3, resulta de lo más espectacular y, a falta de ver lo que nos tiene preparado Square con *Final Fantasy XV*, podemos confirmar que *Integrity and Faithlessness* es uno de los RPG con mejor aspecto de PS4. En el apartado técnico cabe destacar el trabajo de Akiman, diseñador de personajes de, entre otros muchos, *Street Fighter II*, que se ha encargado de los personajes de este nuevo *Star Ocean*, que tendremos en las tiendas el próximo día 1 de julio en dos versiones.

**» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

Batallas en tiempo real, un trabajado argumento, todo lo bueno de anteriores entregas y un motor gráfico a la altura de las circunstancias. *Star Ocean* se va a estrenar en PS4 con un RPG a la altura de lo que le pedimos a esta saga.








## SE PARECE A...



TALES OF PHANTASIA

Aunque a estas alturas poco tiene que ver, es importante destacar que el Wolf Team, creador del primer *Tales*, fundó Tri-Ace.



STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

El argumento de *Integrity and Faithlessness* se coloca entre la segunda y la tercera entrega y su calidad también.

***Star Ocean V* podría suponer el regreso por la puerta grande de una de las mejores sagas de RPG.**

PS4 | TECMO KOEI | ESTRATEGIA | 8 DE JULIO

# Romance of the Three Kingdoms XIII

## ESTRATEGIA EN LA CHINA MEDIEVAL

Aunque por aquí no nos suene mucho, esta serie de Tecmo Koei lleva dando guerra desde hace 30 años. De hecho, la conocida saga *Dynasty Warriors* es un "spin-off" de esta franquicia de juegos de estrategia que nos sitúa en la China del siglo II, en Guerra de los Tres Reinos. Como habréis adivinado, nuestro objetivo es convertirnos en comandante de uno de estos ejércitos (podemos elegir entre más de 700 o crearnos uno propio) para tratar de pacificar el país. Una tarea que nos obligará a guerrear y a establecer vínculos políticos, en un desarrollo complejo y profundo, cargado de variables, que quizá aturda un poco a los menos duchos en esto de la estrategia. Durante las batallas, tendremos que guiar a nuestras tropas por amplios mapeados, teniendo en cuenta desde la orografía del terreno a los recursos para mantener a nuestros soldados en condiciones. Pero también podremos optar por buscar alianzas y pactos que nos lleven a la victoria sin desenvainar la espada. Un desarrollo muy táctico, con una historia recreada con mimo, que hará las delicias de los fans del género.

» SE PARECE A...: **GRAND AGES: MEDIEVAL**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**




El Modo Héroes sigue los eventos históricos al tiempo que nos enseña las mecánicas del juego. Una especia de gran tutorial para los menos expertos.



Se puede reclutar unidades militares de todo tipo (infantería, caballería, artillería y marina), que deberemos guiar en el campo de batalla.

# La historia de Fear Effect

**La mini saga de Kronos siempre será recordada por las escenas subidas de tono de Hana y Rain, pero además *Fear Effect* ofrecía un ambicioso motor gráfico y un curioso equilibrio entre acción y puzles.**

Antes de profundizar en el fenómeno *Fear Effect* conviene recordar que el grupo de programación responsable de su creación, Kronos Digital Entertainment, fue fundado en 1992 por Stanley Liu, en Pasadena (California), como estudio de animación y efectos generados por ordenador. Durante los primeros años colaboraron con Sierra creando la intro de animación de *King's Quest VI* y las secuencias de vídeo de *Phantasmagoria*. También fueron los artífices de encargos tan curiosos como las secuencias cinemáticas y escenarios de *Eternal Champions: Challenge from the Dark Side* para Mega CD. A partir de 1995 comenzaron a desarrollar sus propios videojuegos y se especializaron en el género de la lucha, aunque los resultados no fueron del todo brillantes, más bien lo contrario. Si mencionamos títulos como *Criticom* (PlayStation/Saturn), *Dark Rift* (PC) o *Cardinal Syn* (PlayStation), sabréis a qué nos estamos refiriendo. Pero las cosas iban a cambiar con *Fear Factor*...

**O mejor dicho *Fear Effect*,** porque *Fear Factor*, que por cierto, suena mejor, fue el nombre utilizado durante el desarrollo y los primeros avances promocionales. Parece que la similitud del nombre con el del grupo de metal industrial Fear Factory hizo que Kronos cambiara de idea. *Fear Effect* apareció en el año 2000 y fue definido como aventura cinemática. Los principales responsables fueron Sandy Abe en la producción, Michael Ferni como programador principal, diseño y guión de John Zuur Platten, diseño de personajes, muy importante, John Paik, y música de Matt Furniss, un experimentado compositor de la etapa de los 8/16 bits. La ambiciosa aventura

## ¡Cuidado Fear Effect, que viene Uve Boll!

El director de "maravillas" como "Alone in the Dark", "House of the Dead" o "BloodRayne" compró los derechos para la peli en 2004. Eidos le prometió la licencia cinematográfica de *Hitman* a cambio. La cosa no acabó bien...

**John Paik se encargó de diseñar todos los personajes de una saga marcada por la personalidad de Hana y Rain.**

## Cronología de una saga discontinua

Resulta curioso que las notables puntuaciones de la prensa y la buena acogida por parte de los usuarios no sirvieran para que *Fear Effect* lograra consolidarse como saga a lo largo de estos años. Todo comenzó a torcerse durante el desarrollo de la tercera entrega...




**2000 · PLAYSTATION**

**Fear Effect**

El siguiente juego de Kronos tras *Cardinal Syn*. La tecnología Motion FX trajo consigo una aventura/survival horror al estilo *Resident Evil* con personajes cel-shading y escenarios prerrenderizados con FMV. Hana se apropió de todo el protagonismo con su sensualidad y un par de escenas legendarias.




**2001 · PLAYSTATION**

**Fear Effect 2: Retro Helix**

Vuelven Hana Tsu-Vachel, Royce Glas, Jakob "Deke" DeCourt y Rain Quin. Las escenas subidas de tono entre Hana y Rain acapararon la máxima atención de una aventura que duplicó en cantidad y, en ocasiones, en calidad lo visto en el primer título. La tecnología evolucionó a Motion FX-3D.



**Provocativas.** Hana y Rain se convirtieron en el mito erótico de los videojuegos por un tiempo con los dos primeros *Fear Effect*. ¿Sucederá algo parecido con *Sedna*?

## La Guerra de las Carátulas NTSC

*Fear Effect 2* fue lanzado en Japón con el nombre de *Helix: Fear Effect*, y casi nueve meses después del lanzamiento del juego en USA. El tema del nombre es fácil de explicar, en el País del Sol Naciente no apareció la primera parte.

de Kronos era, a grandes rasgos, un *Resident Evil* de ambientación futurista y mitológica, con tres protagonistas -Hana, Glas y Deke-, y que hacía gala de la tecnología de la casa Motion FX. Esto significaba que los escenarios prerrenderizados estaban en continuo movimiento gracias a cortos y evidentes loops de Full Motion Video y, en ocasiones, mediante secuencias de streaming para desplazar los escenarios independientemente del personaje. Para dar un giro de tuerca más, dichos personajes poligonales ofrecían un aspecto entre el cel-shading y el anime. El movimiento de los protagonistas también estaba heredado de *Resident Evil*, aunque contábamos con la ventaja de disparar mientras nos movíamos.

**El detalle más personal e influyente** de *Fear Effect* resultó ser la sensualidad y descaro de Hana a la hora de protagonizar un par de escenas erótico-festivas, lo que mediatizó más de lo normal el juego y ayudó, como suele ocurrir siempre, a que trascendiera y vendiera mucho más. Algo parecido, escena sexy en la ducha, había sucedido por esas fechas con Aya Brea en *Parasite Eve 2*, que curiosamente también mostraba algún escenario prerrenderizado en movimiento, pero con mayor brillantez. El caso es que su desarrollo mitad aventura mitad survival horror, los puzles, un guión delirante y el toquecito erótico fueron bien recibidos por prensa y usuarios y el juego alcanzó un éxito notable.

**Un año después, en 2001, apareció *Fear Effect 2 Retro Helix*** con importantes cambios en el staff. Guión, dirección y diseño pasaron a ser obra del fundador de la compañía, Stan Liu, y la BSO y los efectos de sonido recayeron en manos de David Rovin, con un resultado mucho menos rotundo y ambiental que el de su experto antecesor. Pero la cosa no estuvo nada mal, el resultado fue un *Fear Effect* multiplicado por dos en casi todo, ahora con tecnología Motion FX-3D, que ofrecía más horas de juego, más escenarios, más armamento, más enemigos, más puzles, mejor argumento y... Rain, la novia de Hana. Esta característica disparó la imaginación de Kronos a la hora de mostrar nuevas escenas subidas de tono con ambas protagonistas, lo cual aumentó su popularidad y efecto mediático. Desgraciadamente esta segunda entrega no llegó a España con los textos en castellano. Por aquellas fechas PS2 ya estaba en el mercado y el siguiente capítulo, *Fear Effect: Inferno* se hallaba en pleno desarrollo para la nueva máquina de Sony. Fue presentado en el E3 de 2002 con un atractivo tráiler que mostraba un apartado técnico más depurado, mayor definición y que dejó imágenes para el recuerdo, como las de Hana internada en una especie de asilo, asediada por demonios, además de rumorología y posibilidades como un triángulo amoroso entre Hana, Rain y Glas, mejoras a la hora de gestionar armamento, QTE's para escenas de acción o nuevas técnicas de evasión y sigilo. Pero *FE: Inferno* nació maldito y fue la primera víctima de los recortes de calidad y reestructuración de Eidos, que argumentó no ver las suficientes cualidades y opciones de éxito en el nuevo capítulo. Fue cancelado a finales de 2002 y Kronos intentó, sin éxito, vender el juego a otro editor. En 2004 se abrió una puerta a la esperanza, Eidos iba a dar otra oportunidad a una de sus franquicias vía Crystal Dynamics, pero este privilegio recayó en *Tomb Raider*.

**Pero el destino ha querido dar otra oportunidad a *Fear Effect*** y gracias a Square Enix Collective, que puso a disposición de estudios independientes licencias como *Gex*, *Anachronox* o *Fear Effect*, se inició una campaña en Kickstarter para financiar un nuevo episodio de la saga desarrollado por el estudio francés Sushee. La campaña ha sido todo un éxito, tendremos *Fear Effect: Sedna* en primavera de 2017. Y en él va a participar John Zuur Platten, el director y guionista del primer *FE*.



## Rienda suelta al mundo del cómic

La sensualidad y descaro de Hana Tsu-Vachel y Rain Quin, creadas por John Paik, no pasaron desapercibidos en el panorama del cómic. Primero Hana y luego ambas, protagonizaron dos cómics únicos de Image Comics basados en los videojuegos.



2002-2003 • PLAYSTATION 2

### Fear Effect: Inferno

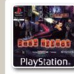
Fue presentado en el E3 de 2002 con un trailer y material gráfico. Habría supuesto la secuela del primer *Fear Effect* y en él se mostraba a Hana internada en una especie de asilo rodeada de demonios. Aparecen el resto de protagonistas y se rumoreó sobre un triángulo amoroso entre Hana, Rain y Glas. Fue cancelado por Eidos en 2002.



2017 • PLAYSTATION 4

### Fear Effect: Sedna

Gracias a Square Enix Collective y al grupo de programación Sushee se inició la campaña Kickstarter el pasado mes de abril para financiar el nuevo capítulo de la serie. La cifra de partida, 100.000 euros, fue superada en un mes, alcanzando los 107.285 euros de más de 2.500 patrocinadores. ¡Hana y Rain lo merecen!




18

Género:
**AVENTURA**

Desarrollador:
**KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT**

Editor:
**EIDOS INTERACTIVE**

Precio:
**6,99 €**

Disponible en PlayStation Store:
**SÍ**

JUGADORES **1** · INSTALACIÓN **1,3GB** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**



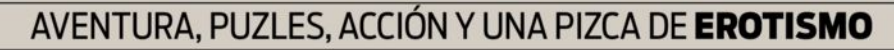












AVENTURA, PUZLES, ACCIÓN Y UNA PIZCA DE **EROTISMO**

# Fear Effect

## Kronos intentó alcanzar la vanguardia tecnológica de PSOne fusionando personajes cel-shading con escenarios prerrenderizados en movimiento.

Durante su desarrollo y promoción inicial recibió el nombre de *Fear Factor* y su objetivo por aquel lejano año 2000 fue sorprender al usuario de PlayStation con un ambicioso motor gráfico que unificaba escenarios prerrenderizados, dotados de vida mediante streaming o loops de FMV, y personajes creados con cel-shading.

**Pero por encima del apartado gráfico** y su flamante tecnología (Motion FX), sus cuatro discos, los flirteos argumentales con el cyberpunk y la mitología china, destacaba Hana, la sugerente protagonista. Ella solita se bastaba para eclipsar a los otros dos mercenarios, Glas y Deke, sobre todo cuando accedías al disco dos y eras partícipe de la escena de la ducha o de la toalla de baño. Esas pequeñas dosis de erotismo, no había mucho más, bastaron para catapultar mediáticamente a *Fear Effect* y convertirse en uno de sus mayores reclamos, por encima de logros tecnológicos. El desarollo de *Fear Effect* mezclaba aventura, acción y survival horror muy al estilo *Resident Evil*, y aunque todos relacionamos a *FE* con los escenarios futuristas del primer disco, pronto visitaríamos un pueblo pesquero, el burdel de Madam Chen y el mismísimo infierno, todo hilado por un guión de largo recorrido (con cinco finales) que giraba en torno a una misteriosa y "letal" joven llamada Wee Ming. *Fear Effect* encontró cierto equilibrio entre acción/disparos gracias a un buen catálogo de armas y enemigos (humanos, zombis, demonios...), y sus ingeniosos puzles. En su debe hay que citar el tosco control del personaje, que te dejaba vendido en momentos de acción pura como los final bosses, y la tecnología Motion FX, que tenía su gracia pero no ofrecía mucha definición en escenarios y los loops de vídeo pecaban de inconexos. Fascinante, caótico, difícil, sugerente, inesperado... Así era y así es *Fear Effect*, y está a tu disposición en la PS Store.

■ Hana Tsu-Vachel es de origen franco-chino. Y no os dejéis llevar por juegos de palabras ingeniosos...

### » AVENTURA/SURVIVAL HORROR CON UN POCO DE **TODO**



1 **¿BENDITOS PUZLES?** Los hay de todo tipo, tecnológicos y místicos, relajados y con cuenta atrás. Una decena de originales desafíos.



2 **JEFAZOS CORREOSOS.** El primero de los ocho final bosses ya te pondrá en aprietos, así que imagina el resto. El control tampoco ayuda.



3 **WEE MING.** Esta enigmática jovencita traerá de cabeza a los tres mercenarios. Tendrás que seguirla hasta el mismísimo infierno...




18

Género:
**AVENTURA**

Desarrollador:
**KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT**

Editor:
**EIDOS INTERACTIVE**

Precio:
**6,99 €**

Disponible en PlayStation Store:
**SÍ**

















## » UN PASO MÁS EN LA **EVOLUCIÓN** DE LA SERIE

Kronos Digital Entertainment tomó buena nota de los aspectos que se podían mejorar y/o ampliar en su segunda entrega. Más puzles, más armamento, control 3D para los protagonistas, mayor duración y... ¿mismo número de jefazos?



① **FINAL BOSSES.** Se mantuvo el número de enemigos finales pero están más elaborados y son igual de puñeteros. La barra de energía mola más.



② **PUZLES MÁS DIFÍCILES.** Le cogieron el gusto a los puzles y hay una quincena. Alguno de ellos protagonizó nuestra peor pesadilla...




③ **¡POR DIOS, TRATA DE SALVAR!** Cuando oigas el sonido de tu móvil, sonido del año 2001, salva la partida. ¡SIEMPRE! No te arrepentirás.

### HANA Y RAIN, UN CÓCTEL **SEXUAL** PARA LA HISTORIA

# Fear Effect 2

**De apellido *Retro Helix* y cargado de tensión sexual entre sus protagonistas femeninas, multiplicaba por dos casi todo lo visto en la primera entrega.**

Tan solo un año después del primer *Fear Effect*, apareció *Retro Helix*, la precuela. Aquí conocimos el origen de los compañeros mercenarios de Hana y a Rain Quin, su pareja, lo que dio pie a una nueva serie de secuencias erótico-festivas, algunas de ellas inolvidables, como la de la larva del amor o la escena de pasión/distracción del ascensor. Pero las novedades no acabaron aquí, se estrenó la tecnología Motion FX-3D y se potenciaron muchos aspectos jugables.

**En esta ocasión todo giraba** alrededor de una pandemia degenerativa global, (E.I.N.D.S.) en la que los cuatro protagonistas (repiten Glas y Deke) están implicados. Los escenarios a visitar son ocho en esta ocasión y nos llevarán desde Hong Kong a la isla de los Ocho Inmortales Penglai Shan, pasando por la ciudad de Xi'an o la Tumba del primer emperador chino. Se incluyó la opción de movimiento 3D para facilitar las cosas, además de pulir el control clásico. Los puzles ganaron importancia respecto a los final bosses, se aumentó el número de armas a 17, incluyendo algunas como el Arc Taser realmente útiles, y se optimizaron los tiempos de carga y el detalle de los escenarios, aunque muchos seguían resultando confusos en perspectiva y orientación. Además, el nivel de tensión también aumentó al incluir más elementos de terror y se expandió el tiempo de juego respecto al primer *FE* gracias a otro atractivo guión basado en la mitología china. *FE2* sólo contaba con dos finales diferentes, abusaba de la repetición de escenarios con diferentes protagonistas y la BSO no era tan ambiental. De nuevo, en el reino del caos, *Fear Effect* era el rey.

■ **Rain Quin es la novia de Hana.** Protagonizaron varias escenas picantonas para darle más "interés" al juego.

# STAFF

**REDACCIÓN**
Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

**Colaboradores:** Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Lázaro Fernández, Paz Boris, Marcos García, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Luis Zamorano, Alejandro Oramas, Antonio Lendínez.

**CONTACTO REDACCIÓN**
**playmania@axelspringer.es**

**EQUIPO CREATIVO**
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Lidia Muñoz**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A. (LOGO)

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

**DEPARTAMENTO COMERCIAL**
Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales: **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**

**CONTACTO DPTO. COMERCIAL**
**publicidadaxel@axelspringer.es**

**MARKETING:**
Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**

**CONTACTO MARKETING**
**marketing@axelspringer.es**

**PRODUCCIÓN**
**Ángel López**

**SUSCRIPCIONES**
**Nuria Gallego.** Tel. 902 540 777
**suscripciones@axelspringer.es**

**DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA**
**SGEL.** Tel 916 576 900

**DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL**
**Urbano Press.** Tel. 211 544 246

**TRANSPORTE**
Boyaca. Tel. 917 478 800

**IMPRIME**
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

**Revista miembro de ARI**
ARI ASOCIACIÓN REVISTAS



# Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE JULIO

» ¡DESCÚBRELOS!

## LOS MEJORES EXCLUSIVOS DE PLAYSTATION 4

Haremos un repaso por todos los juegos que podremos disfrutar en exclusiva en nuestra PS4 los próximos meses, desde *No Man's Sky* a *The Last Guardian*, pasando por *NieR: Automata, Yakuza 0, Ni no Kuni II: Revenant Kingdom*...



» REPORTAJE

## NUEVAS FORMAS DE TERROR

El terror está más de moda que nunca y el mes que viene repasaremos los juegos más sobrecogedores que están por venir: lo nuevo de *Resident Evil, Outlast 2, Call of Cthulhu Until Dawn: Rush of Blood*...

¡De regalo! ¡UN SUPLEMENTO MUY ESPECIAL!



» REPORTAJE

## CON ELLOS LLEGÓ LA POLÉMICA

Los videojuegos siempre han llevado polémicas de la mano, aunque los motivos han cambiado mucho en los últimos años. ¿Quieres saber cuánto y cómo?

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.


GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
Play
manía
DARK SOULS III
Paso a Paso • Todos los finales • Objetos importantes • Jefes finales

CONTROLES

**CONTROLES:**
**Izquierda /Derecha:** Equipar Arma de mano izquierda/derecha
**Arriba:** Usar hechizo
**Abajo:** Alternar objetos
**Stick izquierdo:** Mover al personaje
**Stick derecho:** **Mover la cámara**
**L1:** Guardia
**L2:** Parar (R1 tras parar para contraataque) / Destreza de arma de mano derecha
**L3:** Salto (Mientras corres)
**R1:** Ataque (Impacto critico por la espalda)
**R2:** Ataque fuerte
**R3:** Fijar objetivo
■: Usar objeto
▲: Usar arma derecha a dos manos
●: Retroceder / Rodar / Correr
✖: Botón de acción
**Options:** Menú general
**Select:** Menú de gestos

# INFORMACIÓN BÁSICA

## CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Lo primero a tener en cuenta es que hay que completar el juego un mínimo de dos veces, llegar casi al final de una tercera partida y que no es obligatorio participar en el PvP del juego.

**Hay muchas misiones secundarias y coleccionables** de "ahora o nunca" que si no se completan en el momento indicado hay que esperar a siguiente partida.

**Algunas misiones no son compatibles con otras** lo que puede ser un problema si dejamos demasiadas misiones sin completar en la primera partida. En esta guía indicamos cómo completar una primera partida con todo lo que se puede llegar a completar, para que las siguientes partidas sean mucho más fáciles y directas.

**Es importante seguir la guía tal y como indicamos** para que las misiones y eventos en general sucedan en el orden correspondiente y no haya ningún problema, como por ejemplo juramentos que no son aliados entre sí o misiones secundarias que quedan incompletas por no realizar algún paso correcto ❶.

## ELECCIÓN DEL PERSONAJE

La elección de personaje no es muy importante en el juego, más allá de tus preferencias. Y es que tenemos que tener en cuenta que cualquiera de todas las clases iniciales pueden llegar a ser exactamente iguales al final del juego, un caballero puede llegar a convertirse en un mago y viceversa según como se repartan los puntos.

**Teniendo todo esto en cuenta se podría decir** que no hay una mejor clase de personaje que otra. El realidad, todo depende del enfoque que quiera darle cada uno a su personaje para afrontar la aventura ❷.

**Para conseguir todos los trofeos del juego** es obligatorio que nuestro personaje tenga al menos **diez puntos de inteligencia** para reclutar a un personaje secundario durante la historia, el resto de puntos se puede repartir a nuestro gusto, según nuestro estilo y nuestra manera de jugar.

❶


❷

# GUÍA PASO A PASO

## CEMENTERIO DE CENIZA

Comienzas en una zona montañosa y verás rastros de sangre en el suelo que puedes examinar para conseguir información sobre los controles. Mientras buscas objetos, verás algunos enemigos por las ruinas y si sigues el camino por el río llegarás a una en la que verás a un peligroso enemigo al que deberías derrotar para conseguir una **Escama de titanita** ❶. Sigue el camino por la montaña, con cuidado de no caer por el precipicio.

**Arriba verás una hoguera que puedes examinar** para restaurar los PS, PC y tu estado. Quedará activada y conseguirás el **Trofeo Encender** y el **Gesto descansar** si la usas. Verás algunos enemigos más y el objeto más importante a recoger es un **Fragmento de titanita**, que está sobre una tumba de la izquierda Termina de explorar y vuelve a la hoguera para recuperar fuerzas y cruza la muralla del fondo: has el lugar donde lucharás contra el **jefe Iudex Gundyr** ❷.

**En el centro de la zona verás un caballero arrodillado** con una espada atravesándole el pecho. Sácasela para que comience el combate y atácale inmediatamente, antes de que termine de levantarse. Sus ataques son muy básicos: suele hacer un combo de tres ataques con la alabarda, una carga y un picado después de saltar. Todos pueden ser bloqueados o esquivados rodando. Cuando acabe de hacerlos intenta estar cerca para asestarle un par de golpes antes de que se preparé para atacar de nuevo.

**Cuando le hayas quitado más de la mitad de la vida** le empezará a crecer una protuberancia por el cuerpo. Cuando veas que empieza a retorcerse corre para asestarle un par de golpes porque mientras que le crezca la protuberancia no te hará nada. Ahora también atacará con el brazo de la protuberancia. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Iudex Gundyr**, el **Trofeo Abrazar la llama** y la **Espada en espiral**.

**Activa la hoguera donde estaba el caballero** y avanza por la puerta del fondo. Verás varios objetos, incluyendo una **Espada recta rota** en una lápida de la izquierda y el **Escudo este-oeste** en un árbol de la izquierda.

**Según avanzas por el camino ve al fondo de la izquierda** hasta una torre. La entrada está protegida por un peligroso enemigo, pero si consigues derrotarle conseguirás el **arma Uchigatana** y el **Set de maestro**. Explora el lado derecho para coger objetos y adéntrate en el Santuario de Enlace del Fuego.

## SANTUARIO DE ENLACE DEL FUEGO

Baja por la escalera de la derecha y habla con el caballero Hawkwood para conseguir el **Gesto derrumbarse**. Habla con la Guardiana del Fuego para conseguir información y gastar almas para subir nivel. Avanza por el túnel central hasta el herrero y usa la opción hablar hasta que consigas el **Gesto ¡Hurra!** ❸

**Vuelve a la entrada del santuario** y avanza por las escaleras de la derecha para salir. Para abrir la torre que ves necesitas la **Llave de la Torre**, que te vende la vendedora del santuario a cambio de 20.000 almas. Para completar los siguientes pasos es obligatorio comprar la llave ya. Hay que hacerlos antes de llegar a la Catedral de la Oscuridad durante la historia principal. »









» **Cuando abras la torre sube por ella,** cruza el puente de piedras y sube a lo alto de la siguiente torre para conseguir el **Alma de Guardiana del Fuego**. Vuelve a la entrada y, antes de salir, mira a la derecha para ver un sarcófago al que debes saltar sólo si tienes toda la vida. Al llegar al sarcófago examina el cadáver para conseguir el **Set de Guardiana del Fuego**. Cúrate y salta a la parte baja de la torre para encontrar un **Anillo de estus** y sal de la torre.

**Vuelve al puente que une las dos torres** y salta al tejado del santuario. Ve a la izquierda y examina la escalera de mano para hacerla bajar. Ve hasta el nido que ves en el tejado y abre tu inventario para dejar caer una Bomba incendiara: aparecerá un **Fragmento grande de titanita**. Abre de nuevo tu inventario y deja caer un Hueso de regreso para conseguir el **Gesto Llamar** y un **Brazalete de hierro** ❹.

**Baja al siguiente tejado, entra por el hueco** de la fachada y examina el cadáver que verás en una viga para conseguir un **Fragmento de estus**. Golpea la pared del extremo opuesto según entraste para descubrir un pasadizo: ve hasta el fondo y salta abajo para encontrar un cofre que contiene el **Anillo de serpiente plateada codiciosa** ❺.

**Habla con la Guardiana del Fuego y asegúrate** de que no entregas el Alma de Guardiana del Fuego para no cometer el error de curarte la marca oscura más adelante: si lo haces te quedarás sin el final secreto. Examina la hoguera central y Clava la Espada espiral para viajar al Gran muro de Lothric.

## GRAN MURO DE LOTHRIC

Sal, baja la escalera y activa la hoguera. Comienza explorando por la derecha para encontrar algunos objetos. Vuelve a la hoguera y ve a la izquierda, acaba con los enemigos y sube por la escalera de la izquierda hasta lo más alto del torreón. Encontrarás unos **Binoculares**. Explora en busca de objetos y baja por la escalera de mano para llegar a la siguiente muralla.

**Al salir sube las escaleras de la izquierda** y date prisa en recoger algunos objetos antes de que el dragón comience a lanzar fuego. El más interesante es una **espada Claymore** que verás justo al fondo. Entra por la puerta metálica del fondo y acaba con el Mimic para conseguir un **Hacha de guerra profunda**. Sal por la otra puerta, entra en el siguiente torreón y sube la escalera de la derecha hasta la hoguera de la Torre del muro. Al fondo verás un **Fragmento de titanita**.

**Baja dos plantas por el interior de la torre** y sal. Explora la zona para conseguir un par de almas y baja por la escalera de mano del fondo. Te estará esperando un esqueleto arquero. Acaba con él y con los enemigos del fondo y explora la zona para encontrar un par de **Bombas incendiarias**.

**Avanza por el camino que ves junto a la escalera.** En la siguiente sala entra por el pasillo de la izquierda para llegar a una zona en la que encontrarás un par de objetos. Cruza la zona anterior, acaba con el caballero y con el que te realizará un ataque por sorpresa por la izquierdo. Entra en esta sala para encontrar una **Espada ancha**. Sigue hasta llegar a un gran salón y acaba con todos los enemigos. Explora la zona para encontrar una **Llave de celda**, un **Fragmento de estus** y un **Fragmento de titanita**.

**Ahora usa un Hueso de regreso** para volver a la hoguera de la Torre del muro. Baja a la última planta y avanza por el único camino. En el pasillo del fondo verás el **arma Rompemalla**. Baja la escalera de la derecha y abre la celda del fondo para hablar con **Greirat** ❻. Acepta la misión para conseguir el **Anillo de lágrima de piedra azul**.

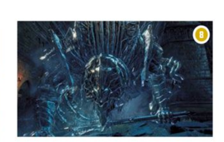














**Vuelve donde acabaste con el esqueleto arquero** y baja por la escalera de mano del fondo. Avanza hasta un patio circular y busca objetos, con mucho cuidado de no recibir ataques del enemigo que patrulla. Luego, pasa por el arco del fondo, ve hacia la derecha y sube por la escalera. Nada más subir ve a la derecha y salta al tejado de madera para encontrar un **Anillo del sacrificio**. Vuelve a la última escalera y sigue recto. Explora y sube por la torre del fondo para abrir un atajo hasta la primera zona del Gran muro de Lothric.

**Vuelve a la escalera y sigue a la izquierda** hasta la zona central. Acaba con los enemigos. En el lado derecho verás un cadáver con el **arma Lucerne**. En la izquierda, según miras a la entrada de la iglesia, verás un caballero que puedes eliminar para conseguir una **Gema refinada**. Entra en la catedral y habla con la mujer un par de veces para conseguir el **Estandarte pequeño de Lothric** y el **Juramento Senda Azul** y para desbloquear el **Trofeo Juramento: Senda Azul** 7. Sal de la catedral y baja las escaleras centrales, examina la puerta del fondo y prepárate...

**Para derrotar a Vordt del Valle Boreal** 8 debes rodar bajo su cuerpo para colocarte en un costado o detrás. Aquí no te hará daño y podrás ir atacándole a base de combos. Cuando le hayas quitado la mitad de la vida una luz blanca rodeará su cuerpo: aprovecha a golpearle mientras el hielo comienza a rodearle. Cuando haya terminado de cubrir su cuerpo de hielo será más agresivo y rápido aunque la forma de matarle es la misma. Suele realizar otro ataque: embiste tres veces seguidas. Prepárate para esquivar hacia cualquiera de lados. Cuando le derrotes conseguirás el **Trofeo Vordt del Valle Boreal** y el **Alma de Vordt, del Valle Boreal**.

**Examina la hoguera, sal por la puerta del fondo** para y usa el estandarte que conseguiste antes.

## ASENTAMIENTO DE NO MUERTOS

Examina la hoguera y baja a la zona central. Acaba con los enemigos y ve al otro extremo. Ve a la derecha para encontrar al peregrino **Yoel de Londor**. Habla con él un par de veces y acepta su ayuda para que se dirija al Santuario de Enlace del Fuego. Vuelve atrás y activa la palanca para subir el portón en el edificio del fondo y verás la siguiente hoguera. Úsala para volver al Santuario de Enlace del Fuego.

**Baja a los túneles inferiores para hablar con Yoel** un par de veces para conseguir el **Gesto Hacer señas** y realiza la **Extracción de fuerza de verdadera** para aumentar un nivel gratis. Usa la hoguera para ir a cualquier parte del juego y suicídate ocho veces seguidas. Vuelve a hablar con Yoel y podrás subir otros 4 niveles gratis.

**Vete del santuario y vuelve para descubrir que Yoel** ha muerto. En su lugar se encuentra **Yuria de Londor** y debes hablar con ella para conseguir el **Gesto Reverencia digna** 9. Compra el **Tomo divino de Londor en Braille**, el **Anillo oscuro falso**, el **Anillo blanco falso** y el **Anillo del sacrificio**. Vuelve al Asentamiento de no muertos.

**Sigue el camino hacia la izquierda** hasta entrar en una casa. Golpea los cadáveres colgados para conseguir algunos objetos. Sal a la terraza del fondo y golpea el cadáver colgado para hacerlo caer. Vuelve al interior y baja al piso inferior, acaba con los enemigos y sal. Al poco de avanzar verás un árbol en llamas. Sigue por el puente de la derecha, entra en el establo y busca objetos antes de salir por el otro lado. Mira a la derecha para encontrar un **Escudo redondo caduceo**. Según miras a la entrada del establo verás un desfiladero a la derecha. Avanza por él y serás atacado por varios enemigos. »

» **Busca objetos y sube por la escalera de madera** de la primera casa. Según subes al tejado baja por el lado para llegar a otra zona. Aquí verás patrullando a un enemigo que lleva una jaula que debes examinar para tener una escena que te lleva a una cueva ⑩. Allí, ve al otro extremo y recoge el **Escudo Dios de la Guerra** del cadáver. Habla con el caballero tres veces para conseguir el **Juramento Apiladores**, el **Trofeo Juramento Apiladores** y un **Hueso de regreso** que usarás para salir.

**Vuelve a la zona del árbol en llamas.** Examina el cadáver que hiciste caer antes para conseguir el **Hueso de Loretta**. Junto al árbol central hay **Fragmento de estus**. Avanza por la izquierda para entrar en otra casa. Busca de objetos y déjate caer por el agujero del suelo para llegar al sótano. Examina la mesa de torturas para conseguir el **Juramento Guerrero de la Luz Solar** y el **Trofeo Juramento: Guerrero de la Luz Solar**. Sal por la puerta y avanza por el pasillo del fondo hasta un callejón.

**Avanza por el callejón y entra en la primera casa** de la izquierda para encontrar un **Látigo**. Vuelve a la calle y ve a la derecha en el primer cruce para encontrar un **Fragmento de titanita**. Vuelve a la calle principal y sube la escalera de madera de la izquierda hasta un cadáver con un **Fragmento de titanita**. Vuelve a la calle y déjate caer por la derecha para llegar a la hoguera del Puente desvencijado. Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Habla con Greirat y entrégale el Hueso de Loretta. Habla con el herrero y entrega los fragmentos de estus.

**Vuelve al Puente desvencijado. Sigue el camino recto.** Antes de entrar en la casa del fondo debes explorar para encontrar objetos y sobretodo el **Fragmento de hueso de ceniza** de la roca de la derecha y las **cenizas del enterrador** en el lado izquierdo, cerca de una casa ⑪. Vuelve y entra en la casa, en el balcón verás el **arma Gran guadaña** antes de salir. Avanza por el siguiente pasillo y al llegar al cruce ve a la izquierda para llegar a la zona donde lucharás contra un jefe. ⑫

**Los ataques de Gran Árbol corrompido son muy básicos,** teniendo en cuenta que la mayor parte del combate la pasarás pegado al jefe no tendrás mucho que esquivar. Suele atacar con sus brazos con un ataque lateral y también se pone de pie para dejarse caer y golpear el suelo. Cada vez que haga este movimiento aparecerá veneno por todo el suelo que rodea al jefe: evítalo. En cuanto se despierte, prepárate para atacar a los bultos que tiene en la parte delantera. Cuando le hayas destrozado uno, golpeará el suelo y ambos caeréis a una zona inferior. Sus ataques son los mismos y debes seguir golpeando las tres zonas de bultos y finalmente destrózale el brazo de color grisáceo. Cuando le derrotes conseguirás el **Trofeo Gran Árbol corrompido**, el **Alma del Gran Árbol corrompido** y el **Horno de transposición**.

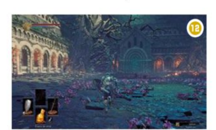
**Activa la hoguera del Foso de Huecos** y vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Usa el Fragmento de hueso de ceniza en la hoguera central. Entrega las Cenizas de enterrador a la vendedora y compra la **Llave de cripta** por 1.500 almas. Ve hacia el trono central y habla con el hombre para conseguir unos **Orbes del Ojo Rojo Roto**. Habla con Ludleth en uno de los tronos de la izquierda y entrégale el Horno de transposición y el Alma de Vordt del Valle Boreal a cambio del **Anillo Ojo izquierdo del Pontífice**.

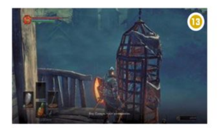
**Vuelve al cruce de la zona del último jefe** y avanza por la puerta de la derecha. Baja las escaleras y sube por las que ves a la derecha. Pasa bajo el arco de piedras y ve a la izquierda, pasando de largo la zona de ahorcamiento para encontrar















un cadáver que contiene un **Anillo de agarre de fuego**. Vuelve atrás y salta al camino de abajo a la izquierda antes de cruzar el puente de piedra. Encontrarás la **hoguera del Fondo del risco**. Sal por el otro lado y sube a la parte más alta para encontrar a **Cornyx** el gran piromántico encerrado en una jaula ⓭. Habla con él y acepta sus servicios para que te enseñe piromancia.

**Vuelve al camino y entra por la cueva** de la derecha. Avanza por la alcantarilla y acaba con las ratas para conseguir el **Anillo de mordisco sangriento**. Abre la puerta del fondo para crear un atajo a la hoguera del Puente desvencijado.

**Vuelve al camino principal, cruza el puente** y busca de objetos. Antes de llegar a la catedral del fondo, mira arriba y usa el arco para disparar al cadáver que cuelga de un árbol para conseguir el **Anillo de placa de piedra de llama**. Habla con el hombre de la izquierda, entra en las celdas de la derecha y vuelve a hablar con el hombre.

**Vuelve al túnel de las ratas y usa la llave** que compraste antes para abrir la puerta central. En estos túneles encontrarás varios objetos antes de salir al exterior. Al salir ve hacia la derecha para encontrar dos **Fragmentos de titanita**.

**Sigue el camino y dispara una flecha** al cadáver que cuelga en el desfiladero para conseguir el **Escudo rojo** y **blanco bendito +1**. Sigue hasta la zona de las celdas de antes, habla con la mujer encerrada y tócala para conseguir el **Gesto Oración** ⓮. Vuelve a hablar con ella para descubrir que se llama **Irina de Carim**, acepta su servicio para que vaya al Santuario de Enlace del Fuego y luego habla con Eygon de Carim para que también se una.

**Entra en la siguiente catedral y habla con el caballero** del ascensor para descubrir que se llama **Siegward de Catarina** ⓯. Pasa corriendo por el ascensor para hacer que baje sin ti. Aparecerá otro en el que puedes subir hasta la zona superior de la torre. Acabar con el gigante para conseguir el **Anillo del halcón**. Baja en el ascensor y salta en el piso intermedio para encontrarte de nuevo con el caballero. Habla un par de veces con él y salta al tejado que ves abajo.

**Derrota al demonio que patrulla la zona** con la ayuda de Siegward y no permitas que muera. Conseguirás una **Gema de fuego** y al hablar con el caballero el **arma Siegbräu**, el **Gesto Brindar** y el **Gesto Dormir**. Hay varios objetos, pero los más importantes son una **Lengua pálida** y el **Anillo de Flynn.**

**Desde el tejado más alto debes saltar** a la torre que ves justo al lado. Entra en la torre, salta con cuidado y rompe las cajas de madera para encontrar el **Anillo de Chloranthy** y el **Set de Mirrah**. Al salir de la torre te encontrarás en la escalera por la que bajaste al acabar con el Gran Árbol corrompido.

**Vuelve a la torre donde conociste al caballero** y usa el ascensor para bajar. En la última sala de esta planta lucharás contra un poderoso enemigo, si logras acabar con él conseguirás la **Espada recta de Irithyll**. Cuando hayas terminado sal de la catedral para llegar al Camino de los Sacrificios.

## CAMINO DE LOS SACRIFICIOS

Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Habla con Leonhard junto al trono central para conseguir la **Llave de la sala del elevador** y viaja a la Torre del muro. Baja a la última planta de la torre y abre la puerta metálica. Baja por el ascensor y acaba con el Darkwraith para conseguir el **Orbe del Ojo Rojo**. Vuelve a hablar con Leonhard y conseguirás el **Gesto Aplauso**. Habla con Cornyx a la derecha del herrero para conseguir la **Llama de piromancia**. Vuelve al Camino de los Sacrificios para seguir con la misión principal. »

» **En esta zona tienes la posibilidad de recoger** algunos objetos aunque ninguno es realmente importante. Avanza hasta un puente y déjate caer a un saliente que verás abajo. En la cueva de más adelante encontrarás el **Anillo de Morne** y el **Tomo divino de Carim en braille**. Sube por la rampa para llegar al camino principal y sigue hasta llegar a la hoguera de la Fortaleza del camino.

**Verás a unos caballeros a la izquierda.** La mujer sentada en las rocas es Anri de Astora y el hombre que está de pie es Horace. Habla con ellos para avanzar en la misión que abre el final secreto y también para conseguir el **Juramento Centinelas azules** y el **Trofeo Juramento: Centinelas Azules** (16).

**Antes de avanzar asegúrate de usar un Ascua,** esto hará que aparezca de forma aleatoria un enemigo llamado Heysel Dedo Amarillo con el que debes acabar para conseguir el **Pico de Heysel** y la **Corona de Xanthous**.

**En esta zona encontrarás muchos objetos por todos lados.** Para empezar ve hasta el fondo del lado derecho para entrar en un pasillo en el que encontrarás el **Carbón de Farron** y algunos objetos más. Vuelve a hoguera de la Fortaleza del camino, baja la montaña y comienza la búsqueda de objetos hacia la izquierda para encontrar varios **Fragmentos de titanita** y el **Gran escudo dragones gemelos**. Un poco más adelante verás un camino que te lleva a la hoguera de Bosques de crucifixión.

**Desde la hoguera ve hacia la izquierda para llegar a fortaleza.** Rodea la fortaleza por el lado derecho para encontrar un **Fragmento de estus** (17). Entra en la fortaleza, acaba con todos los enemigos y recoge los objetos que veas. Lo más importante es ir la izquierda al llegar a la segunda zona para subir a la segunda planta de la última sala y encontrarte con el hechicero **Orbeck de Vinheim**. Este personaje sólo se unirá a ti si tienes al menos **diez puntos de inteligencia** y es obligatorio para poder conseguir todos los trofeos.

**Baja a la planta de abajo, ve hacia el fondo** del lado derecho de la fortaleza para llegar a una sala que tiene una escalera. Sube por ella, sal al balcón y salta al de abajo para encontrar un cadáver que contiene el **Anillo del sacrificio**. Salta a la zona del pantano y ve hacia la derecha para entrar en la parte inferior de la fortaleza, aquí encontrarás el **Set de hechicero** y el **Anillo de sabio**.

**Recoge los objetos repartidos por el pantano.** Acaba primero con los cangrejos gigantes para conseguir el **Anillo del Gran Pantano** y podrás buscar objetos con mayor facilidad. El más importante es el **Tomo de piromancia del Gran Pantano**. Finalmente ve a la parte más al norte del pantano. Acaba con los enemigos para conseguir el **Gran garrote** y el **Espadón del exilio** y baja por la escalera de mano para activar la hoguera del Torreón de Farron. Vuelve a la fortaleza. Ve a la zona donde conociste a Orbeck y sigue el camino de tierra hasta el lugar donde lucharás contra **el jefe Sabio de cristal** (18).

**Sus ataques son muy predecibles y puedes usar** las columnas y los muros para cubrirte. Uno de sus ataques consiste en crear unas bolas que te perseguirán unos segundos. Otro es crear unos hielos afilados a su alrededor que lanzará hacia ti en cuanto te acerques demasiado. Estos hielos los lanza en conjunto hacia el aire y caen en picado. Finalmente, lanza un rayo de hielo en línea recta, que se puede esquivar con una voltereta lateral. Empieza a golpearle cuando tengas ocasión hasta que desaparezca. Volverá a aparecer en otra zona. Si eres rápido puedes atacarle antes de que empiece a realizar hechizos y volverá a cambiar de posición.















**Cuando le hayas quitado la mitad de la vida** aparecerá con más clones que lanzan hechizos azules. Con un golpe desaparecen y atacan igual que el jefe, menos la bola. Acaba con ellos clones en cuanto aparezcan. Cuando le derrotes conseguirás el **Trofeo Sabio de cristal** y el **Alma Sabio de cristal.**

**Activa la hoguera de Sabio de cristal y vuelve al Santuario** de Enlace del fuego. Dale el Carbón de Farron y el Fragmento de estus al herrero. Habla con Hawkwood para conseguir una **Gema pesada** y con Sirris para dejar activada su misión. Ve a hablar con Greirat para conseguir el **Gesto Acurrucarse**. Vete del Santuario, vuelve para hablar de nuevo con él y permítele explorar la zona para que mejore su tienda. Entrégale el Tomo de piromancia del Gran pantano a Cornyx y habla una segunda vez con él para conseguir el **Gesto Bienvenida** 19. Habla con Ludleth y entrega el Alma de Sabio de cristal a cambio del **Hechizo Granizo de cristal.**

**Vuelve a la hoguera del Sabio de cristal** y avanza por el camino del fondo hasta cruzar un puente. Activa la hoguera Catedral de la Oscuridad y ve a la izquierda para encontrar las **Cenizas de paladín**. Sigue acabando con enemigos hasta la Catedral de la Oscuridad.

## CATEDRAL DE LA OSCURIDAD

Avanza por el bosque y entra en la capilla del fondo, activa la hoguera Capilla de purificación y examina el cadáver de la esquina para conseguir el **Látigo dentado**. Sube por la escalera que ves al salir de la iglesia y examina el cadáver del altar para conseguir un **Fragmento de estus**. Sube las siguientes escaleras hasta un cementerio.

**Según llegas al cementerio ve hacia la derecha** y déjate caer por las rocas para llegar hasta el río que rodea la catedral. La mayoría de enemigos en estas zonas causan hemorragia con sus ataques por lo tanto debes tener mucho cuidado.

**Encontrarás varios objetos pero el único** que realmente importa es el **Anillo de mordisco ponzoñoso**. Lo encontrarás al entrar por un hueco que verás en la pared del fondo, junto a unos cristales 20. Cuando hayas explorado la zona vuelve a la capilla, examina la hoguera para reponer tus estus y ve hasta el cementerio.

**Comienza explorando el cementerio** hacia el lado izquierdo para encontrar algunos objetos como el **Espadón de Astora** y el **Espadón de verdugo**. Sigue hasta el puente de piedra donde comienza la zona de la catedral. Avanza hasta llegar al primer patio y baja por la escalera de la derecha para llegar a una zona en la que encontrarás un **Fragmento de hueso de ceniza** 21 y algunos objetos más. Vuelve atrás y ve hacia el mausoleo que ves a la derecha, donde hay algunos objetos, aunque lo más importante es bajar por la escalera central y darle una patada a la escalera de mano que verás abajo para crear un atajo a la zona baja de la catedral.

**Vuelve arriba y al subir estarás frente** a una de las entradas de la Catedral de la Oscuridad. Desde este punto sigue el camino hacia la derecha por la zona de los tejados hasta llegar a una gran puerta de color azul. Crúzala y ve hacia la izquierda. Al bajar la escalera examina el cadáver para conseguir el **Amuleto del duelo**.

**Cruza el comedor de la derecha y baja por el ascensor** de la izquierda. Avanza y llegarás a una puerta que puedes abrir para crear un atajo hasta la capilla. Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Usa el Fragmento de hueso de ceniza en la hoguera central, dale las Cenizas de paladín a la vendedora y dale el fragmento de estus al herrero. »

» **Vuelve a la Capilla de purificación.** Sube por el ascensor y avanza hasta la zona de los gigantes. Corre sin parar mientras rodeas la zona y recoge por lo menos el **Anillo de espada de Lloyd** en la zona central. Al bajar la siguiente escalera ve a la izquierda para llegar a la parte alta de una sala. En el otro extremo, examina el cadáver para conseguir el **Milagro Buscar guía**. Vuelve a la última escalera y acaba con el Mimic para conseguir el **Tomo divino de Oscuridad en braille** antes de pasar a la siguiente zona. Acaba con el caballero que aparecerá por el fondo, entra en la siguiente sala y acaba con la gran araña para conseguir el **Anillo Zafiro de Aldrich** (22). Vuelve a la sala anterior y sube por la escalera de la derecha para llegar a la parte baja de la zona de los gigantes. Ve al extremo opuesto. Avanza por el pasillo, baja la siguiente escalera y sigue hasta otra puerta que puedes abrir para crear otro atajo a la Capilla de la purificación.

**Vuelve al pasillo de los gigantes.** Ve a la derecha según llegas y recoge estos objetos y los que verás en el balcón, si cruzas la puerta del fondo. Vuelve al pasillo de los gigantes y ve al otro extremo, en la zona del gigante verás más objetos. Sube por la escalera para llegar a una zona con muchos bancos y una especie de altar. Avanza por el pasillo de la izquierda y usa el ascensor del fondo. Arriba, abre la doble puerta azul para crear un atajo y vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.

**Vuelve a la Capilla de purificación y sal por la puerta principal.** ve a la derecha para descubrir que Siegward está atrapado en el pozo y habla con él un par de veces. Vuelve a la última puerta azul que abriste, ve a la derecha y al bajar la escalera verás a un personaje llamado **Parches** que lleva el equipo de Siegward (23). Habla con él un par de veces y avanza por el puente.

**Vuelve a la Capilla de purificación y abre la puerta** que ves antes de llegar. Sube en el ascensor a lo más alto de la torre y acaba con el monje para obtener un **Anillo profundo**. Salta al tejado de abajo y ve al pasillo central. Ve a la derecha y entra por la pared hasta la zona alta del pasillo de los gigantes. Ve al lado opuesto y mira abajo para ver la zona a la que debes saltar.

**Avanza y te encontrarás con Parches.** Dile que sabes quién eres para obtener el **Gesto Postración**. Habla otra vez para conseguir una **Moneda oxidada** y cómprale las piezas del **Set de Catarina**. En el pozo, dale a Siegward su armadura y ganarás el **Gesto Alegrarse**.

**Vuelve a la localización de Parches.** Sigue hasta el fondo del pasillo y cruza la puerta para llegar a los Aposentos de Rosaria. Habla con ella y realiza el juramento para conseguir el **Juramento Dedos de Rosaria** (24) y el **Trofeo Juramento: Dedos de Rosaria**. No le entregues ni una sola Lengua pálida.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Usa el ascensor que te lleva a la parte más alta de la torre y según subes escucharás cómo se cierra la puerta de abajo. Al bajar por el ascensor te encontrarás a Parches. Habla con él. Baja por la torre con mucho cuidado y vuelve al santuario. Según entras ve hacia la derecha, sigue el pasillo hasta el fondo y habla con Parches para perdonarle por haberte encerrado.

**Usa la hoguera para ir a cualquier otra parte** y vuelve a hablar con Parches para conseguir el **Gesto En cuclillas**. Ahora acaba con Parches y examina sus restos para conseguir las **Cenizas de Parches**, la **Lanza alada**, el **Escudo perforador** y el **Anillo de pezuña** de caballo. Entrégale las cenizas a la vendedora para que mejore su tienda. Vuelve a la zona de los gigantes y ve hasta el altar del fondo, al bajar las escaleras llegarás a la zona en la que lucharás contra el **jefe Diáconos de la oscuridad**.











**Este jefe tiene dos fases diferentes,** en la primera debes fijarte en cuál de los diáconos tiene el alma roja en su cuerpo. Atácale hasta derrotarle, antes de que el alma escape a otro cuerpo. Repite el proceso hasta que pierda aproximadamente la mitad de la vida para que aparezca el verdadero diácono acompañado de enemigos especiales 25.

**Corre y acribilla a los enemigos gordos de la túnica azul,** ya que no pararán de curar al diácono. Ojo con los enemigos más altos, ya que cada cierto tiempo llenan la zona de oscuridad y aparecerá una barra de maldición: si esta barra se llena del todo morirás. Si ves que aparece la barra busca corriendo a uno de estos enemigos y atácale un par de veces para cancelar el hechizo. Todos los diáconos lanzan bolas de fuego que tienen bastante alcance. El diácono jefe tiene un ataque realmente letal también con forma de bola. Sabrás que la está preparando porque todos los diáconos dirigen su energía hacia él. La carga dura unos segundos, el tiempo suficiente para correr todo lo lejos que puedas y conseguir algo de espacio para esquivar la bola con una voltereta lateral. Cuando acabes con él conseguirás el **Trofeo Diáconos de la Oscuridad**, el **Muñeco pequeño** y el **Alma de Diáconos de la Oscuridad**.

**Activa la hoguera y vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Habla con Anri de Astora para informar sobre la muerte del Diácono de la Oscuridad. Habla con Ludleth y entrega el Alma de Diáconos de la Oscuridad a cambio del **Hechizo Alma profunda**. Vuelve con la hoguera al Torreón de Farron.

## TORREÓN DE FARRON

Ve a la derecha para encontrar la **Piromancia Carne férrea**. Vuelve a la entrada y ve a la izquierda hasta el segundo islote y luego a la derecha para conseguir un **Fragmento de estus** 26. Vuelve a los islotes y sigue avanzando hacia la izquierda. Llegarás a una torre en la que encontrarás el **Carbón de sabio**. Vuelve y sube por la escalera de la izquierda. Acaba con los dos enemigos que te esperan arriba. Aquí encontrarás la primera de las tres **llamas** que debes apagar para abrir el camino al siguiente jefe.

**Baja por la izquierda de la montaña.** Avanza por los siguientes islotes hasta ver la montaña en la que encontrarás la **segunda llama**. También te esperan varios enemigos. Avanza por el puente de la izquierda hasta una estructura en la que está la hoguera de las Ruinas del torreón. Los tres enemigos a los que acabas de derrotar en el puente te darán las **Plantas espada de sangre de lobo,** y necesitas treinta para el siguiente juramento. Aprovecha para conseguirlas ahora y subir algunos niveles de paso.

**Sigue recto desde la hoguera. Al bajar por la rampa** ve hacia el islote del fondo de la izquierda para encontrar un cadáver con un **Pergamino de sabio**. Ve al fondo del pantano y acaba con el cangrejo para conseguir el **Anillo de emblema de dragón eterno**. Encontrarás objetos, pero ninguno importante. Vuelve a la rampa de antes y baja todo recto hasta la puerta de las llamas. Desde aquí ve a la derecha por el pantano hasta una cueva en la que verás un cadáver con el **Pergamino dorado**.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Habla con Orbeck, entrégale los dos pergaminos que tienes y cómprale todos los hechizos. Luego, usa la opción de hablar para conseguir un **Anillo de dragón joven**, el **Gesto Aliado silencioso** y el **Anillo de emblema de dragón dormido**.

**Vuelve a la hoguera de las Ruinas del torreón.** Baja la rampa y ve hacia la torre de la derecha para encontrar un **Fragmento de hueso de ceniza** 27. Avanza por los islotes del fondo hasta ver la escalera que te lleva a la **tercera llama**. »

» **Vuelve a la última torre, ve hacia la gran torre** que ves en la zona central y sube por la escalera de mano. Rodea la torre por la derecha y golpea la pared de la izquierda para encontrar un pasadizo y un cadáver con las **Cenizas de soñador**. Entra en la torre y activa la hoguera del Viejo lobo de Farron. Reza al viejo lobo para conseguir el **Gesto Etiqueta de la Legión** y solicita unirte al juramento para conseguir el **Juramento Sabuesos de Farron** y el **Trofeo Juramento: Sabuesos de Farron** 28. Entrega las treinta Plantas para conseguir la **Espada curva del viejo lobo**, el **Gran escudo de Caballero Lobo** y el **Anillo de lobo**. Sube en el ascensor de la derecha hasta la parte más alta de la torre.

**Al llegar arriba ve hacia la izquierda,** acaba con el demonio del fondo para conseguir el **Alma de demonio salvaje**. Ve hacia el otro extremo avanzando por el saliente del lado derecho. Al otro lado encontrarás el **Milagro Lanza relámpago** y el **Escudo con emblema de dragón**. Baja de la torre y cruza la puerta de las llamas.

**Según avances por el camino verás a dos peligrosos Darkwraith,** pasa corriendo y ve a la derecha para entrar en un pasillo. Más adelante verás la hoguera del Perímetro de Torreón de Farron y junto a ella una Señal de invocación que debes activar para que aparezca la Sombra pálida de Londor y conseguir el **Gesto Duelo**.

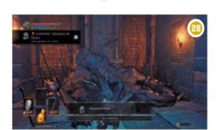
**Sigue hasta una puerta metálica** que puedes abrir para crear un atajo hasta el pantano del Camino de los Sacrificios. A la derecha verás un cadáver con el **Hechizo Gran arma mágica**. Vuelve y entra por el hueco de la pared de la izquierda. En esta montaña encontrarás el **Milagro Expiación** y una **Gema hueca**.

**Vuelve donde los Darkwraith y sigue el camino** principal. Antes de llegar a la puerta de madera del fondo verás una Señal de invocación. Actívala para que aparezca Gotthard Mano Negra y conseguir el **Gesto Por mi espada** 29. Antes de avanzar acaba con la pareja de Darkwraith hasta que hayas conseguido **diez Lenguas pálidas**. Vuelve a la hoguera del Perímetro de Torreón de Farron para reponerte y abre la puerta de madera del fondo del camino para llegar a la zona en la que lucharás contra el **jefe Vigilantes del Abismo** 30.

**Este jefe cuenta con un gran repertorio de ataques.** Dos de ellos son de tipo embestida, uno acaba en estocada y otro con un ataque lateral. Otro de sus ataques consiste en saltar y realizar un golpe en picado hacia tu posición. También suele realizar un combo que acaba con un gran impacto de la espada contra el suelo. Esperar a que te ataque, esquiva y atácale dos o tres veces como mucho antes de que se recupere.

**Al poco de empezar el combate aparecerá otro enemigo** igual. Tiene la vida de un enemigo normal, los mismos ataques que el jefe y también irá a por ti. Al poco, aparecerá un tercer vigilante, con la misma vida y ataques que el anterior, pero atacará a los otros dos, aunque si te acercas demasiado te hará daño. Estos dos enemigos aparecen de forma infinita durante toda la primera fase del combate.

**La segunda fase comenzará cuando el jefe haya perdido** la primera vida. Sólo lucharás contra él, pero su espada estará ardiendo. El combate es igual, aunque sus ataques son más rápidos y letales. Repite la táctica de la primera fase y cuando consigas derrotarle conseguirás el **Trofeo Señores de la Ceniza: Vigilantes del Abismo**, las **Cenizas de un Señor** y el **Alma de la sangre del lobo**. Activa la hoguera y acércate al altar del fondo para abrir un pasadizo que lleva a las Catacumbas de Carthus.















**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Entrega las Cenizas de soñador a la vendedora y dile donde las encontraste. Sal y ve a la izquierda. Verás a Hawkwood junto a una tumba: habla con él un par de veces. Vete del santuario y vuelve para encontrar a Sirris en las escaleras principales, habla con ella un par de veces para conseguir el **Gesto Lealtad Luna Oscura**. Habla con Ludleth y entrégale el Alma de demonio salvaje a cambio de la **Piromancia Caída de rocas**.

## CATACUMBAS DE CARTHUS

Avanza hacia la izquierda hasta la primera sala. Sube la escalera de la derecha y sigue el pasillo hasta el fondo del lado izquierdo para bajar por una escalera de mano. Ve a la derecha y cuando llegues a la zona más amplia golpea el primer muro de la derecha para encontrar un pasadizo secreto (31). Avanza por ahí y gira a la derecha para ver un cadáver con el **Tomo de Piromancia de Carthus**.

**Vuelve atrás y sigue el pasillo del fondo** hasta la sala a la que llegaste al cruzar el primer puente. Según llegas, avanza por el pasillo del fondo hasta ver a Anri de Astora y habla con ella para descubrir que Horace ha desaparecido y avanzar en la **misión del final secreto**.

**Vuelve a la zona anterior y sal por la puerta** que te lleva a una larga escalera. Baja corriendo sin parar para no ser arrollado por una roca. Cuando llegues abajo entra en el túnel y acaba con el esqueleto de la derecha: lo identificarás porque lleva un gorro de mago. Espera a que la roca impacte contra los barrotes del fondo y coge el **Fragmento de hueso de ceniza**.

**Avanza hasta una zona con muchas vasijas.** En el fondo verás un cadáver con el **Anillo de Carthus**. Sigue hasta el siguiente túnel (cuidado con la roca). Ve a la izquierda en el cruce para llegar a la hoguera Catacumbas de Carthus. Vuelve y acaba con los dos primeros enemigos del pasillo anterior hasta tener **30 Grillete de vértebras** (32).

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Habla con Hawkwood un par de veces en las escaleras para conseguir el **Anillo de Farron**. Habla con Cornyx y entrégale el Tomo de Piromancia de Carthus. Vete del santuario y vuelve para descubrir que Hawkwood no está en las escaleras. Vuelve a la tumba donde le viste antes y encontrarás el **Escudo de Hawkwood**. Ve al Foso de Huecos, examina el altar y entrega los Grilletes de vértebras para conseguir el **arma Sed de sangre** y la **Piromancia Calor**.

**Vuelve a las Catacumbas de Carthus.** Sigue bajando por la escalera y ve al fondo del lado derecho para encontrar el **Anillo de sangre de Carthus** en un cadáver. Ve hacia el otro lado del túnel, examina el cadáver de la columna para conseguir dos **Fragmentos de titanita** y golpea la pared para encontrar un pasadizo. Sube las escaleras y busca las **Cenizas guardián de cripta**. Vuelve al pasillo anterior y avanza hasta una zona más amplia.

**Ve a la derecha para llegar a otro túnel** y activa la palanca de la derecha para abrir un atajo al túnel anterior. Date la vuelta y sigue el camino que va a la derecha para hablar con Anri de Astora y conseguir información sobre Horace (33). Cuando acabe la conversación ve al puente de madera y corta las cuerdas de ambos lados para destruirlo.

**Acércate con cuidado al borde y baja por las maderas** del puente. Entra en la siguiente cueva. Verás varios enemigos y objetos aunque ninguno importante. El cofre del fondo es un Mimic. Baja al siguiente pasillo y examina el cadáver del fondo para conseguir una **Venda de sabio anciano** y el **Anillo de bruja**. En la siguiente sala verás la hoguera de la Tumba abandonada y más adelante llegarás al Lago Ardiente.

»

» **Según llegas al lago ve hacia la derecha** sin despegarte del muro hasta encontrar un túnel que te lleva hasta Horace (34). Cuando le derrotes examina su cadáver para conseguir el **Escudo de Llewellyn** y recoge el resto de objetos. Vuelve a hablar con Anri de Astora y serás recompensado con el **Anillo del mal de ojo**. Vuelve al camino principal y en la siguiente sala encontrarás un altar que debes examinar para iniciar el combate contra el **jefe Gran Señor Wolnir** (35). Avanza y examina el cadáver para conseguir el **Tomo de piromancia del guardián de la cripta** justo antes de que aparezca el jefe. Nada más verle ve hacia atrás para evitar la nube tóxica que rodea su cuerpo.

**Uno de los ataques del jefe consiste en arrastrar** un brazo de lado a lado y en otro levanta una mano y realiza un fuerte golpe hacia tu posición. Son fáciles de esquivar. También usa tres invocaciones. En una invoca una gran espada, sus ataques básicos se hacen más fuertes y la explosión que genera al invocar la espada puede hacerte daño. También puede invocar a unos cuantos esqueletos, que no pararán de perseguirte y atacarte, pero como los ataques del jefe también les dañan puede que no tengas que preocuparte por ellos. En el último de sus ataques traga una gran cantidad de veneno y lo lanza por todo el escenario. Este veneno es letal y un par de impactos pueden acabar con tu vida. Huye lo más lejos que puedas y ten en cuenta que cada vez que realice este ataque avanzará hacia ti y tendrás menos espacio. Si no acabas con el jefe antes de que te haya arrinconado no podrás sobrevivir.

**Para derrotar a este jefe debes destruir las pulseras** doradas que tiene en las muñecas. Céntrate en destruir una, antes de empezar con otra. Cada vez que destruyas una pulsera harás retroceder al jefe y tendrás más espacio para sobrevivir a su letal veneno. Empieza por destruir su brazo derecho, que lo suele tenerlo más pegado al cuerpo y por lo tanto es más fácil que sufras daño del veneno que le rodea. Al acabar con el jefe se abre el camino principal pero antes de avanzar deber volver al Lago ardiente para acabar explorar la zona y derrotar a un jefe secundario.

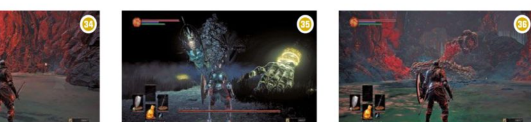
## LAGO ARDIENTE

Cúbrete tras los árboles para no sufrir daño de los tres virotes que caen cada pocos segundos y recoge todos los objetos que veas. Los más importantes son el **Milagro Estaca eléctrica** y un **Fragmento de hueso de ceniza** al derrotar al gusano (36). Desde la zona del gusano ve mirando hacia el muro más próximo mientras rodeas la zona hasta ver una piedra de ladrillos con algunos agujeros. Quédate a su lado y espera a que caiga algún virote para que destruya el muro. Encontrarás un cadáver con el **Anillo de placa de piedra** moteada. En la zona central de la cueva verás una zona con baldosas en la que te tienes que quedar unos segundos para que un virote rompa el suelo y puedas llegar al túnel donde encontrarás algunos enemigos, el **Tomo de piromancia de Izalith** y la hoguera de Antecámara del antiguo rey. En la sala de la hoguera golpe la única pared sin enredaderas, sigue el pasadizo que aparece y coge un **Fragmento de estus**.

**Vuelve a la sala de la hoguera y baja por la escalera**. Sigue recto hasta el siguiente pasillo y en el cruce golpea la pared de la izquierda para encontrar un pasadizo oculto, donde encontrarás la **Espada de Caballero Negro**. Vuelve al pasillo anterior y avanza hasta una zona más amplia en la que verás a varios enemigos que lanzan fuego.

**Recuerda esta zona para tenerla como referencia** y entra por el primer pasillo de la izquierda según llegaste. En el siguiente cruce ve a la derecha y en la siguiente sala golpea la pared de más a la derecha









para encontrar un pasadizo oculto. Ve a la izquierda para encontrar el **Tomo de piromancia de Quelana** 37, baja por la escalera de la izquierda para llegar a una zona con lava, coge el primero objeto que ves en la lava para conseguir la **Piromancia Neblina tóxica**.

**Vuelve a la sala donde encontraste el camino secreto** y avanza hasta bajar unas escaleras. Ve a la derecha y golpea una de las paredes de la izquierda para encontrar un pasadizo en el que hay un cofre con tres **Fragmentos grandes de titanita**. Golpea la pared detrás del cofre para encontrar otro pasadizo y salta al saliente inferior para encontrar el **Bastón de Izalith**.

**Baja al siguiente pasillo y sigue hacia el fondo** hasta una escalera. Antes de subir, ve por la izquierda hasta una sala con mucha lava. Elimina al caballero para conseguir el **Gesto ¡Gracias!**, el **Anillo del Asesino de caballeros**, el **Ultra espadón del humo** y el **Escudo de hierro negro**. En la lava encontrarás la **Piromancia Llama sagrada**. Vuelve a las escaleras y sigue subiendo por la escalera de mano del fondo para volver al exterior. Encontrarás la máquina que lanza virotes y puedes girar el mecanismo que ves debajo para desactivarla. Busca algunos objetos.

**Vuelve a la zona de los túneles donde están los enemigos** que lanzan fuego. Ve hasta el extremo opuesto para encontrar un cadáver con un **Fragmento de hueso de ceniza** 38. Sube por una de las escaleras de la zona central y ve hacia la derecha para llegar hasta hoguera justo antes de salir de la cueva.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Usa los Fragmentos de hueso de ceniza en la hoguera central. Habla con Cornyx y entrégale el Tomo de piromancia de Izalith. Habla con el herrero y entrega los Fragmentos de estus. Vuelve a la última hoguera y sal de la cueva. Recoge el **Fragmento grande de titanita** y ve a la derecha. Sube por las escaleras del fondo tras el gusano y prepárate para el enfrentarte contra el **jefe Viejo rey demonio** 39.

**Corre hacia él y aséstale un par de golpes** antes de que se levante, pero prepárate para huir porque es muy agresivo. Su ataque básico es un combo de dos ataques con su maza, el primero lateral y el segundo es un gran golpe contra el suelo. En el cuerpo a cuerpo hace ataques de todo tipo, lanza una bola de fuego, golpea con la maza de varias formas... Suele lanzar una gran llamarada con barrido de derecha a izquierda. Finalmente tiene otro ataque en área, en el que golpea el suelo con su maza y crea un fuego que va en todas direcciones. Para esquivarlo, debes alejarte o buscar un hueco entre las llamas.

**Espera a que realice su ataque básico** lateral y acércate un poco para que haga el segundo ataque con la maza. Corre hacia su pierna derecha y haz una voltereta para rodearle y golpearle un par de veces. Debes asegurar la voltereta porque si te quedas entre sus piernas te golpeará. Si no le coges el truco a este ataque, espera a que levante la maza justo antes de que haga su ataque de la llamarada, corre hacia su pierna izquierda para rodearle y golpéale entre dos y cuatro veces antes de que termine la llamarada y sal corriendo.

**Cuando le hayas quitado un tercio de la vida** comenzará la segunda fase del combate. Es igual que antes sólo que ahora tiene dos nuevos ataques. En uno golpea el suelo bajo sus pies con la maza para crear un anillo de fuego, que puede aparecer de diferentes formas. En cualquier caso, cuando veas que empieza a golpear el suelo tendrás tiempo para salir corriendo. El otro ataque consiste en levantar la maza y hacerla girar para crear unos pequeños meteoritos que van hacia ti aunque son muy lentos y fáciles de esquivar. »

» **Para acabar con él céntrate es usar la misma táctica** de la primera fase y cuando veas que va a preparar el ataque de los meteoritos acércate corriendo para atacarle unas cuantas veces antes de correr para esquivar los meteoritos. Cuando apenas le quede vida, se quedará arrodillado y perderá todo su poder. No volverá a levantarse y debes acabar con él cuerpo a cuerpo, teniendo en cuenta que atacará con su maza o brazo, según el lado por el que le ataques. Si no quieres correr riesgo pégate en la parte trasera de su lado izquierdo. Cuando le derrotes conseguirás el **Trofeo Viejo rey demonio** y el **Alma del Viejo Rey Demonio**.

**Activa la hoguera y vuelve al Santuario** de Enlace del Fuego. Habla con Ludleth y entrega el Alma del Gran Señor Wolnir y el Alma del Viejo Rey Demonio a cambio de la **Piromancia Serpiente negra** y la **Piromancia Vestigios de lecho del caos**. Vuelve a la hoguera Gran Señor Wolnir y sigue el camino hasta Irithyll del Valle Boreal.

## IRITHYLL DEL VALLE BOREAL

Según llegas, ve a la izquierda para encender la primera hoguera. Avanza por la montaña y acaba con el enemigo del puente para conseguir el **Anillo Ojo derecho del Pontífice**. En la siguiente plaza verás la hoguera de Irithyll central y varios cadáveres con objetos.

**Desde aquí, sube por las escaleras de la derecha** y avanza por las calles acabando con todos los enemigos y recogiendo objetos. Llegarás a un cruce con unas escaleras a la izquierda: sube y golpea la primera barandilla de la derecha para abrir un camino oculto (40). Elimina al enemigo para conseguir el **Milagro Mordisqueo de Dorris**. Abre la puerta para crear un atajo al principio del valle.

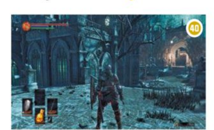
**Vuelve donde encontraste el atajo.** Sigue el camino principal hasta otro cruce y recorre cada lado del camino para encontrar unos **Fragmentos grandes de titanita**. Según llegaste al cruce, entra en el patio que tienes enfrente, sube la escalera central y golpea la primera pared de la derecha para llegar a un balcón donde hay un cadáver con un **Anillo de agarre mágico**. Sigue uno de los caminos que van a la izquierda hasta una iglesia.

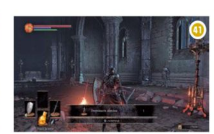
**Activa la hoguera de la Iglesia de Yorshka.** Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego, habla con Greirat y permítele que vaya a saquear la zona sólo si completaste el paso anterior de la misión de Siegward en la Catedral de la Oscuridad.

**Vuelve a la Iglesia de Yorshka.** A la derecha de la hoguera verás a Anri de Astora y debes hablar con ella para conocer sus planes y conseguir el **Gesto Determinación silenciosa** (41). Al entrar en la iglesia hay varias estatuas a la derecha, entre ellas se oculta un enemigo y si le atacas no podrás conseguir el **final secreto**. Mucho cuidado.

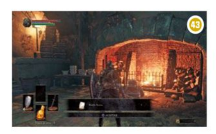
**Baja la escalera y avanza hasta el exterior.** Ve a la derecha recogiendo los objetos que veas y detrás de la lápida del fondo encontrarás un **Fragmento de hueso de ceniza** (42). Vuelve atrás y sigue el camino hasta una oscura bodega. Aparte de muchos enemigos, también encontrarás varios objetos aunque ninguno importante. Cuando hayas terminado de explorar, sal por el otro extremo. Baja la siguiente escalera y ve a la derecha para encontrar un camino oculto y varios objetos. Vuelve atrás y baja al río.

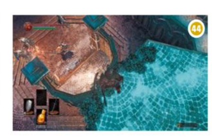
**Ve a la izquierda según llegas al río.** Tras pasar bajo el puente ve al fondo de la derecha para encontrar el **Milagro Gran curación**. Sigue el cauce del río pasando de largo el túnel de la izquierda y ve al edificio del fondo. Activa la hoguera de la Mansión lejana al bajar las primeras escaleras. No sigas avanzando o no podrás completar la siguiente misión de Siegward y Greirat.









**Sigue el camino por el túnel que dejaste atrás.** Acaba con los enemigos y registra la zona para encontrar seis **Excrementos recientes** y las **Cenizas con excrementos**. Sube la escalera para llegar a una cocina. Junto al fuego del fondo está Siegward. Espera a que termine de roncar y habla con él para conseguir el **Milagro Emitir fuerza** y un **Siegbräu** 43. Habla un par de veces más con él hasta que se quede dormido.

**Avanza hasta un comedor. Sube por la escalera** de la izquierda, acaba con los enemigos y abre los tres cofres del fondo para conseguir una **Bendición divina**, el **Martillo de Smough**, y el **Anillo del león**. Vuelve abajo y sigue el camino principal subiendo por las escaleras hasta una zona más amplia. Entra por el hueco del lado izquierdo y usa el ascensor para subir. Abre la puerta que verás arriba para crear un atajo hasta la segunda zona.

**Vuelve a bajar por el ascensor.** Sigue el camino hasta la última catedral de la zona. Verás varios **Fragmentos grandes de titanita**. Antes de entrar en la catedral baja por la escalera del fondo, examina el cadáver que verás junto a un árbol para conseguir un **Ascua** y abre la verja para crear otro atajo. Vuelve a subir y acércate al mirador de la parte central, mira hacia abajo y déjate caer al saliente en el que ves un cadáver con el **Anillo del Primogénito del Sol** 44.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Usa el Fragmento de hueso de ceniza en la hoguera central, entrégale las Cenizas de excrementos a la vendedora y habla con Yuria de Londor para confirmar que Anri de Astora ha sido raptada. Vuelve a la zona anterior y entra en la catedral de la parte más alta de la ciudad para luchar contra el **jefe Pontífice Sulyvahn** 45**.**

**Este el uno de los jefes más peligrosos del juego.** Es muy agresivo, ataca muy rápido y es casi imposible predecir sus ataques, que se basan en combos consecutivos con ambas espadas. Lo mejor es equiparse el escudo y dar vueltas a su alrededor mientras estás pegado a él. La mayoría de sus ataques no te alcanzarán y los que lo hagan serán cubiertos por el escudo. Cuando termine de hacer alguno de sus combos largos atácale una o dos veces y cúbrete.

**Cuando le hayas quitado un tercio de la vida** se arrodillará y tendrás que apartarte para no sufrir daño de la nube de gas que genera. Aquí comenzará la segunda fase del combate. Ahora es más rápido y agresivo, además tiene nuevos ataques como caer en picado hacia tu posición o lanzarte un mortal rayo de energía. La forma de completar esta fase es la misma que antes.

**Cuando le hayas quitado la mitad de la vida** invocará a un clon fantasma. Aquí se complica la cosa, porque tiene los mismos ataques que el jefe y actúa a modo de espejo. Todos los ataques que realice el fantasma los realizará después el jefe, por lo debes calcular muy bien tus esquivas. El fantasma tiene la vida de un enemigo normal y debes centrarte en acabar con él lo antes posible para volver al jefe. Una vez que desaparezca el clon solo tendrás unos segundos para centrarte en el jefe antes de que vuelva a invocar otro clon y no parará de hacerlo hasta que acabes con él. Cuando le derrotes conseguirás el **Trofeo Pontífice Sulyvahn** y el **Alma del Pontífice Sulyvahn**.

**Activa la hoguera que aparece** y vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Usa la opción de hablar para que Yuria de Londor te dé información sobre la misión del final secreto. Comprueba que Greirat ha vuelto vivo y revisa los nuevos objetos que tiene a la venta. Usa la hoguera para ir a la primera zona de Irithyll del Valle Boreal. »

» **Avanza por el puente y junto a la mancha** de sangre verás una señal de cooperación con Sirris de los Reinos. Actívala para ir a su mundo y acabar con el invasor antes de que ella muera. Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego para hablar con ella y serás recompensado con el **arma Rompemalla bendita** y el **Anillo de gato de plata**.

**Vuelve a la zona donde luchaste contra el Pontífice** Sulyvahn. Sal por la puerta del fondo, ve a la derecha y examina el cadáver para conseguir un **Fragmento grande de titanita**. Ve hacia el otro extremo hasta un patio. Ve hacia la izquierda, pasa bajo los arcos y ve a la derecha para encontrar un cadáver con el **Anillo de placa de piedra oscura**. Puedes subir las escaleras que ves atrás hasta a la planta superior de la iglesia en la que luchaste contra el Pontífice Sulyvahn para encontrar algunos objetos.

**Ve al patio central y sube las escaleras del fondo** para entrar en la torre. Golpea la pared del fondo para encontrar un pasadizo secreto (46). Baja la escalera y acaba con los enemigos para conseguir el **Anillo de favor**. Examina los cadáveres para conseguir algunos objetos. Reza en la estatua que ves en una esquina y únete al juramento para recibir el **Juramento Fiel Aldrich** y conseguirás el **Trofeo Juramento: Fiel Aldrich**. Activa la hoguera de Aljibe en el centro de la zona.

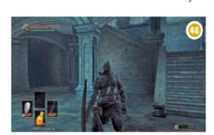
**Vuelve a la zona anterior y sube la siguiente escalera.** Cruza por los tejados inclinados y ve a la derecha bajando por las escaleras para encontrar un cadáver con las **Cenizas habitante del este**. Sube y ve al otro extremo. Al bajar puedes ir hacia la izquierda para encontrar algunos objetos o directamente entrar en el edificio de la derecha.

**Según entras en el edificio ve a la derecha,** baja la rampa y habla con la persona que ves abajo para conseguir la **Espada del manifiesto** (47). Avanza y, antes de examinar el altar que verás al final, ve hacia la derecha para encontrar un cofre con el **Anillo de inversión**. Examina el altar del fondo para iniciar el Rito de manifiesto. Cuando acabe la escena conseguirás tres **Marcas oscuras** y puedes examinar el altar para conseguir la **Espada recta de Anri.** Al salir, examina el cadáver de quien te entrego la espada para conseguir el **Hechizo Camaleón**.

**Vuelve a la sala circular, sal por el otro extremo** y activa la palanca para hacer girar la torre. Sube hasta lo alto de la torre, empuja la palanca central para que gire de nuevo y cruza el puente para llegar a Anor Londo y activa la hoguera. En las primeras escaleras encontrarás a tres poderosos caballeros patrullando. Tienen como botín la **Prueba de pacto mantenido** y necesitas treinta para entregárselas al siguiente juramento. Hazlo ahora y de paso subirás algunos niveles.

**Tengas o no los treinta juramentos vuelve a la torre** por la que llegaste a Anor Londo. Baja a la primera planta y cruza por el saliente de la derecha. Aquí se esconde una pasarela invisible por la que puedes cruzar para llegar hasta la torre más cercana (48). Activa la hoguera que ves nada más llegar y habla con Yorshka para aceptar el **Juramento Espada de Luna Oscura** y conseguir el **Trofeo Juramento: Espada de la Luna Oscura**. Si entregas las treinta Pruebas de pacto mantenido conseguirás el **Anillo de la Luna Oscura** y el **Milagro Espada de la Luna Oscura**. Si entras en la torre y desciendes con cuidado encontrarás varios objetos.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Habla con Yuria de Londor y entrégale a la vendedora las Cenizas habitante del este para que ponga a la venta el **Anillo de veta de madera**. Vuelve a la hoguera de la Mansión vieja. Sigue el único camino hasta la Mazmorra de Irithyll.















## MAZMORRA DE IRITHYLL

En la primera zona de celdas encontrarás algunos objetos aunque ninguno importante. Avanza por el pasillo hasta la siguiente zona. Salta a la zona inferior y acaba con el enemigo de la última celda para conseguir el **Hechizo Gran escudo mágico**. Explora en busca de objetos y cruza el puente central para llegar al otro lado.

**Ve a la derecha, pasa por el hueco de la pared** y sal por el otro lado de la celda. Ve al fondo a la derecha hasta la celda con la **Llave del fugado**. Abre la puerta central para crear un atajo hasta el puente, crúzalo y ve a la izquierda para abrir la ventana del fondo con la llave. Desciende con cuidado por las rocas y examina el cadáver para conseguir un **Anillo del dragón rugiente** (49). Salta a la siguiente zona, acaba con los enemigos y entra por la puerta del fondo. Acaba con el Mimic de tu derecha para conseguir un **Fragmento de estus**. En el siguiente pasillo baja por la escalera de mano que ves a la derecha.

**No ataques al gigante y sigue el camino de la derecha** hasta una alcantarilla. Acaba con las ratas y sube las escaleras que ves en el túnel. Ve hasta el fondo y abre el cofre de la derecha para conseguir la **Llave de celda vieja** y acaba con el Mimic de la izquierda para conseguir un **Anillo de agarre oscuro**. Vuelve y sigue por el túnel de la izquierda hasta otra zona de celdas.

**Antes de explorar la zona avanza por el túnel** de la izquierda hasta salir por el exterior. Examina el cadáver de la izquierda para obtener la **Piedra de torso de dragón** (50). Sube en el ascensor del fondo y salta a las maderas que verás a medio camino para examinar un cadáver con el **Milagro Espada relámpago**, vuelve a subir en el ascensor y ve hasta el fondo para crear un atajo hasta la zona de las celdas.

**Vuelve a la zona que dejaste atrás.** Encontrarás varios objetos, los más importantes son el **Carbón profanado**, las **Cenizas de Xanthous** y el **Anillo de la corona del Anochecer**. En el lado derecho está presa una mujer llamada Karla a la que todavía no puedes salvar. Avanza por el único camino hasta cruzar el puente que te lleva a la Capital Profanada.

## CAPITAL PROFANADA

Baja la escalera de la primera torre, sube por la otra escalera y activa la hoguera. Examina el cadáver junto a la hoguera para conseguir el **Gesto Estirar** y un **Fragmento de hueso de ceniza.**

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Usa el Fragmento de hueso de ceniza en la hoguera central, entrégale las Cenizas de Xanthous a la vendedora, habla con el herrero y entrégale el Fragmento de estus y el Carbón profanado.

**Vuelve a la Capital Profanada.** Baja por la escalera de madera por la que llegaste y sal por el hueco de la pared de la torre. Al salir ve hacia la izquierda y hasta el fondo para entrar en los túneles de la izquierda. Encontrarás algunos objetos sin importancia, ten cuidado de no caer por los huecos que ves en el suelo y avanza hasta el otro extremo.

**Salta al lago venenoso y explora la zona** para encontrar varios objetos, el más importante es el **Anillo de mordisco maldito** (51). Ve hacia la siguiente torre: en la parte inferior encontrarás algunos objetos. Sube por la escalera de madera y entra en la primera planta para encontrar algunos más. Sube al tejado y acaba con el enemigo que verás aquí para conseguir el **Pergamino de Logan**. Salta por el hueco que ves en el tejado para caer en la estructura central del piso inferior y examina el cadáver para conseguir el **Milagro Ira de los dioses**. »

» **Vuelve a subir por la escaleras que rodean la torre** para llegar a un nuevo pasillo de la Mazmorra de Irithyll. Ve hasta el fondo y examina un cadáver con el **Llavero del carcelero**. Vuelve atrás y salta por la ventana para llegar a la zona del gigante. Examina los cadáveres para conseguir dos **Fragmentos grandes de titanita** y la **Piromancia Llama profanada**. Si miras por la ventana de los barrotes verás a Siegward dentro de una celda (52). Habla con él un par de veces para conseguir información sobre la llave que ya tienes.

**Entra por el túnel del fondo para subir en un ascensor** que te llevará hasta la primera hoguera de la Mazmorra de Irithyll. Entra en la primera zona de celdas y usa la llave para abrir una celda en la que encontrarás un cadáver con las **Cenizas jefe de prisioneros**. Ahora ve a la última zona de celdas de la Mazmorra de Irithyll para abrir la celda de Karla y sálvala para que se dirija al Santuario de Enlace de Fuego.

**Vuelve a la Capital Profanada y sube al tejado** donde conseguiste el Pergamino de Logan al derrotar al hechicero. Desde aquí verás una ventana a la que puedes saltar. Sigue el camino hasta la celda en la que se encuentra Siegward. Dentro encontrarás el **Anillo de serpiente dorada codiciosa** y cuando le liberes serás recompensado con una **Losa de titanita**.

**Vuelve al Santuario de Enlace de Fuego.** Habla con Karla y entrégale el Tomo de piromancia de Quelana y el del guardián de la cripta antes de comprarle todas las piromancias. Habla con Orbeck y entrégale el Pergamino de Logan cómprale todos los hechizos nuevos.

**Vuelve a la hoguera de Capital Profanada.** Baja la escalera de madera de la fachada de la torre, cruza el puente sin parar y entra en la siguiente montaña. Encontrarás objetos de todo tipo aunque ninguno es importante. Cuando hayas terminado de explorar, ve al fondo del cruce para llegar hasta la zona del combate contra el **jefe Yhorm, el Gigante** (53).

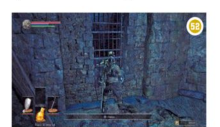
**Si hiciste bien todos los pasos de la misión** de Siegward verás una escena. Para completar su misión tendrás que ganar el siguiente combate sin que pierda la vida.

**Nada más empezar el combate quítate** lo que lleves equipado en ambas manos, corre hacia el trono del fondo y recoge el **arma Soberano de las tormentas** del suelo. Ahora debes huir del jefe lo suficiente como para poder equiparte el arma. Mantén presionado L2 unos segundos para cargar su ataque especial y usa R1 para atacar. Si lo haces bien realizarás un poderoso ataque de viento que le quitará casi tres mil de vida. Cuando le derrotes conseguirás el **Trofeo Señor de la Ceniza: Yhorm**, el **Gigante**, las **Cenizas de un Señor** y el **Alma de Yhorm, el Gigante**.

**Habla con Siegward para recibir el último Siegbräu**. Activa la hoguera para ir a cualquier otra zona y regresa. El caballero habrá desaparecido y podrás recoger otro **arma Soberano de las tormentas** y el **Set de Catarina**. Vuelve a Anor Londo.

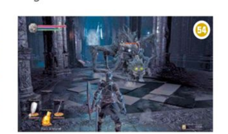
## ANOR LONDO

Sube la escalera central, acaba con los caballeros y cuando hayas terminado de explorar, entra por la puerta del lado izquierdo del edificio. Examina el cadáver junto a las escaleras para conseguir el **Carbón gigante** y avanza hasta la parte central. Encontrarás un cofre con un **Fragmento de estus**. Acaba con el enemigo que aparece al acercarte a la puerta central para conseguir el **Anillo Rubí de Aldrich** (54) y activa el mecanismo de la izquierda de la puerta para abrirla y tendrás un atajo hasta la hoguera de antes.















**Antes de seguir avanzando debes acabar** con los diáconos del pasillo central hasta conseguir diez **Residuos humanos**. Cuando los tengas viaja a la hoguera Aljibe y entrégaselos al juramento de Aldrich para conseguir el **Hechizo Gran alma profunda**. Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Habla con el herrero y entrégale el Fragmento de estus y el Carbón gigante para mejorar la tienda.

**Vuelve a Anor londo y avanza hasta el final** del pasillo central para enfrentarte al **jefe Aldrich, el Devoradioses** (55).

**Cuanto más alejado estés de él, más peligroso** será. Cada vez que le golpees un par de veces desaparecerá dejando bajo sus pies un charco de veneno del que tienes que huir. A los pocos segundos aparecerá en alguna de las cuatro esquinas del escenario y debes ir corriendo para intentar golpearle antes de que empiece a usar sus ataques más peligrosos.

**Su ataque más básico consiste en un combo** de dos ataques. Como no para de moverse es más fácil detectar que lo va a hacer por el grito que emite justo antes. Los ataques de la guadaña le curan vida si te alcanzan.

**Uno de sus ataques a distancia consiste** en unas bolas de energías que van dirigidas a tu posición. En otro te lanza una gran bola de energía: es rápida y suele lanzar dos seguidas, así que atento. Finalmente usará un arco para invocar una lluvia de flechas que te seguirán durante unos segundos. Todos estos ataques a distancia los lanza en cualquier orden, cualquier combinación y de forma infinita hasta que logres ponerte cuerpo a cuerpo con el jefe.

**Cuando le hayas quitado la mitad de la vida** aproximadamente te cubrirá su cuerpo con fuego y será más agresivo. Cuando realice su combo de dos ataques dejará fuego por donde haya pasado su arma y el ataque de la lluvia de flechas será mucho más duradero y dañino. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Señor de la Ceniza: Aldrich**, el **Devoradioses**, las **Cenizas de un Señor** y el **Alma de Aldrich**.

**Tras la escena aparecerás en el Gran Muro de Lothric.** Antes de hablar con la mujer arrodillada ve a la hoguera donde luchaste contra Vordt del Valle Boreal y viaja al Puente desvencijado. Desde aquí ve hacia el punto donde comenzó el combate contra el Gran Árbol Corrompido para encontrar una señal de cooperación de Sirris (56). Actívala y derrota al invasor sin que ella llegue a morir para completar el siguiente paso de su misión. Puedes bajar a la zona del la misión para encontrar algunos objetos.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Habla con Sirris en la escalera, acepta su juramento y podrás invocarla en algunos jefes. Sal del santuario y baja por la montaña, ve hacia la izquierda y cerca del enemigo que mira hacia el horizonte verás una lápida que puedes examinar para conseguir el **Escudo Reinos sin sol**.

**Para iniciar la siguiente misión debes tener** las diez Lenguas pálidas que consiguiste antes de enfrentarte a los Vigilantes del Abismo en el Torreón de Farron. Viaja a los Aposentos de Rosaria y entrégaselas para conseguir el **Anillo de niebla** (57). Date la vuelta para ver a Leonhard en el otro extremo. Habla con él y vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Verás a Sirris de pie en las escaleras centrales. Habla con ella para confirmar que ha roto el pacto y ya no contarás con su ayuda. Vuelve a los Aposentos de Rosaria para descubrir que Rosaria ha sido asesinada. Junto a su altar encontrarás el **Orbe del Ojo Negro**. »

» **Usa la hoguera para viajar a la zona de Aldrich,** el Devoradioses. Sube por uno de los ascensores de los lados de la zona central y ve al fondo de la planta superior para encontrar el **Anillo de la Princesa de la Luz solar** en un altar. Abre el inventario y usa el Orbe del Ojo Negro para invadir el mundo del asesino de Rosaria y acaba con él. Cuando vuelvas conseguirás el **Alma de Rosaria**, la E**spada de media luna** y la **Máscara de plata**.

**Vuelve al Santuario de Enlace del fuego.** Habla con Ludleth y entrega el Alma de Rosaria y el Alma de Aldrich a cambio del **Milagro Luz solar dadivosa** y el **Milagro Guadaña cazavidas** (58) Vuelve a la hoguera de Vordt del Valle Boreal para seguir con la misión principal.

## GRAN MURO DE LOTHRIC

Habla con la mujer arrodillada para conseguir la **Jofaina de votos** y examina el altar del fondo para iniciar el combate contra el **jefe Bailarina del Valle Boreal** (59).

**Este jefe es muy agresivo y rápido,** prepárate para un duro combate. En la primera fase te intenta atrapar con su mano derecha. Si lo hace te quitará mucha vida, así que fíjate en su cuerpo y si ves que se levanta rueda hacia atrás todo lo que puedas para que no te atrape.

**Tiene un ataque en el que clava la espada en el suelo** y la gira a su alrededor dejando un rastro de fuego. Es fácil de esquivar. El resto de ataques se basan en combos con su espada y es prácticamente imposible averiguar cuál será el número de ataques y en qué orden los realizará. La mejor forma para completar la primera fase del combate es protegerte con el escudo mientras das vueltas a su alrededor. Ataca siempre que puedas y no dejes de cubrirte.

**Cuando le hayas quitado la mitad de la vida** clavará la espada en el suelo y creará una nube de gas de la que tienes que alejarte lo antes posible. Desde este momento será mucho más agresivo y rápido. Sus combos son menos predecibles y además tiene dos nuevos. En uno de ellos da unas cuantas vueltas con sus espadas por todo el escenario mientras te persigue. En el otro, lanzará una bola de fuego contra el suelo y creará una gran explosión a su alrededor.

**Para completar esta segunda fase puedes usar la táctica** de la primera fase aunque será mucho más complicado encontrar el momento perfecto para atacarle. Al derrotar al jefe conseguirás el **Trofeo Bailarina del Valle Boreal** y el **Alma de la Bailarina**.

**Activa la hoguera que aparece** y vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Habla con Ludleth y entrégale el Alma de la Bailarina a cambio del **Milagro Luz solar relajante**. Vuelve donde acabas de luchar contra el jefe y coloca la Jofaina de votos en el altar del fondo para hacer bajar la escalera que lleva al Castillo de Lothric.

## CASTILLO DE LOTHRIC

Avanza recto, acaba con los enemigos que encuentres y examina el cadáver del altar para conseguir un **Alma de caballero alicaído**. Sigue hacia la derecha hasta una sala en la que encontrarás la hoguera del Castillo de Lothric. El enemigo que patrulla esta zona tiene como botín las **Medallas de Luz Solar** (60). En la parte superior del castillo necesitarás treinta para conseguir dos milagros, por lo tanto sería recomendable conseguirlas ahora y de paso subir algunos niveles.

**Sigue el único camino posible, recogiendo** todos los objetos que veas hasta la hoguera del Barracón dragón. Recoge más objetos y avanza hasta un puente. Crúzalo y déjate caer. Encontrarás un cadáver con un **Fragmento de hueso de ceniza**. Baja a la zona central y examina el resto de cadáveres para conseguir algunos objetos más. Avanza hasta la última hoguera.


















**Vuelve hasta el puente de los dragones** y déjate caer por el lado derecho nada más llegar para registrar un cadáver con un **Trozo de titanita**. Sigue hacia la izquierda hasta el pasillo de los dragones y pasa corriendo para entrar en la siguiente zona, donde encontrarás muchos objetos, aunque ninguno es realmente importante. Sube la escalera de mano de la derecha para llegar hasta la garra del dragón y destruye la protuberancia para que desaparezca. Cuando hayas terminado de explorar, sube la gran escalera y pasa a la siguiente zona.

**Activa la palanca que ves en la siguiente sala** para abrir la verja en la zona de los dragones y así crear un atajo. Explora la zona en busca de objetos y sal por la puerta que ves en el otro lado. Ve hacia la derecha, explora buscando objetos y sal a la terraza de la izquierda. Según sales ve hacia la derecha para encontrar un cadáver con el **Anillo de lágrima de piedra roja**. 61

**Vuelve a la zona anterior, ve hacia el otro lado** y sube por la escalera de mano para llegar a un tejado. Cruza por los tejados hasta otro edificio, baja por la escalera de mano y examina el cadáver junto a las librerías para conseguir un **Anillo de caballero**. Avanza por el pasillo y acaba con el enemigo que ves al fondo. En la siguiente sala abre el cofre de la derecha para conseguir tres **Escamas de titanita** y los restos de la estatua para conseguir el **Gesto Alabar al Sol**. Examina la estatua y entrega las treinta Medallas de Luz Solar que debiste conseguir del caballero de la zona inferior para conseguir el **Milagro Juramento sagrado** y el **Milagro Gran lanza relámpago**. Finalmente abre la puerta de madera para volver a la zona anterior.

**Según vuelves a la zona ve hacia la izquierda** y salta por el hueco del muro. En esta zona inferior debes acabar con la protuberancia del dragón para hacerlo desaparecer y conseguir varios objetos. En la sala de la izquierda verás un Mimic, el **Tomo divino de Lothric en braille** y varios objetos más.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Usa el Fragmento de hueso de ceniza en la hoguera central. Habla con Irina, entrega los cuatro tomos divinos en cualquier orden y compra todos los Milagros y el **Anillo de santo** 62. Habla con Greirat y deja que vaya a explorar el Castillo de Lothric. Vuelve a la última zona del Castillo de Lothric y sube la siguiente escalera para luchar contra **Armadura del Asesino de dragones** 63.

**Al entrar, el jefe irá hacia tu posición** y realizará un ataque con su arma o el escudo así que estáte preparado. Nunca le ataques mientras tenga el escudo en alto o bloqueará tu ataque y te golpeará con él antes de que puedas reaccionar. Espera a que realice su combo de tres golpes con el arma o el de dos con su escudo y atácale una o dos veces antes de que se recupere. Su único ataque especial consiste en levantar su arma con las dos manos y cargarla de electricidad para realizar un gran golpe en línea recta.

**Cuando le hayas quitado un tercio de la vida** verás que se arrodilla y podrás atacarle un par de veces, pero debes tener cuidado porque antes de levantarse realizará un ataque en área. Ahora tendrá tres ataques nuevos que puedes identificar porque agarra el arma con las dos manos, en uno hace una embestida con el arma, en otro gira de forma lateral y en el último genera una onda expansiva hacia tu posición. Cúbrete y gira a su alrededor hacia el lado derecho para esquivar los ataques y atácale cuando veas alguna oportunidad.

**Durante la segunda fase del combate verás que los dragones** que acompañan al jefe comenzarán a lanzar dos tipos de ataque. »

» Uno es una lluvia de bolas de sangre que te dañan si te tocan o si las pisas cuando se queden en el suelo. El otro es una gran bola de energía que explota cuando llega a la zona del puente, si te impacta te quitará mucha vida. Al derrotar al jefe conseguirás el **Trofeo Armadura del Asesino de dragones** y el **Alma de Armadura de Asesino de dragones.**

**Activa la hoguera que aparece al derrotar al jefe** y avanza. Baja por la escalera de la derecha para encontrar un cadáver con un **Trozo de titanita**. Vuelve atrás y sigue el camino principal hasta ver la hoguera de Gran archivo. Más al fondo hay un cadáver con la **Llave del Gran Archivo** y las **Espadas gemelas de Gotthard**. Abre la puerta del fondo para entrar en el Gran archivo.

## GRAN ARCHIVO

Al subir por la escalera central aparecerá un enemigo con la misma forma que el jefe Sabio de cristal (64). Atácale todo lo que puedas antes de que desaparezca. Rodea la zona por la izquierda, recoge los objetos que veas y sigue hasta llegar a una biblioteca a oscuras (65).

**En la parte de la izquierda verás una escalera** y junto a ella una palanca que debes activar para abrir un pasadizo oculto en el que encontrarás un cofre con el **arma Cabellos de bruja** y la **Piromancia Poder interior.** Sube por la escalera del fondo, ve a la izquierda y examina el cadáver para conseguir una **Escama de titanita**, veal otro extremo para salir de la biblioteca.

**Al salir dale una patada a la escalera de mano** para crear un atajo y ve hacia la izquierda. Junto a la barandilla central encontrarás una palanca que abre un pasadizo en la zona inferior donde encontrarás un cofre con una **Losa de titanita**.

**Vuelve a la palanca y sal a la terraza** para encontrar un cadáver con tres **Huesos de regreso**. Sube por la escalera de mano y golpea al sabio un par de veces antes de que cambie de posición. Sigue el camino a la izquierda y golpea la pared del fondo para llegar a una biblioteca en la que encontrarás a otro enemigo: acaba con él para conseguir el **Set de Caballero Precursor**. Sigue este camino hasta el final para encontrar un cadáver con el **Hechizo Corriente de almas**.

**Vuelve atrás y baja por la escalera de mano de madera.** Antes de hacer nada ve al puente que cruza la zona para acabar con el sabio y conseguirás el **Pergamino de cristal.** Junto al puente verás una palanca que puedes examinar para abrir un pasadizo secreto en las librerías, donde encontrarás el **Anillo de erudito**. Vuelve atrás y sigue el camino por la escalera.

**Tras subir la escalera usa el ascensor de la derecha** y activa la palanca que verás abajo para crear un atajo hacia la primera planta. Vuelve a subir y sigue hasta cruzar la biblioteca. Antes de salir al exterior espera a que se vacíe la barra de maldición y ve hacia la derecha para encontrar un **Anillo de mordisco de carne**.

**Sal al exterior y avanza por los tejados recogiendo** algunos objetos. Salta a la zona inferior y ve hasta el fondo. Si miras hacia abajo verás un tejado en el que encontrarás el cadáver de Greirat y debes examinarlo para conseguir **Cenizas de Greirat** (66). Asegúrate de tomar carrerilla antes de saltar.

**Vuelve a la zona de los tejados.** Rodea la zona por el lado izquierdo y recoge algunos objetos más antes de entrar por la ventana de la fachada. Verás un cadáver en una silla que contiene un **Fragmento de hueso de ceniza**. Avanza hacia la izquierda y dale una patada a la escalera para crear un atajo y más adelante verás la puerta por la que debes avanzar.















**Examina la terraza en busca de objetos** y prepárate para acabar con los tres enemigos que bajarán por las escaleras del fondo. Cada uno suelta un objeto por lo tanto no dudes en recogerlo. Sube por las escaleras para entrar en la siguiente sala y usa el ascensor para crear un atajo hasta la hoguera donde comienza la zona.

**Vuelve a subir, sal al exterior y sube por las escaleras** de la izquierda. Avanza hasta el último tejado y ve hasta el fondo de la derecha para encontrar un cadáver con un **Fragmento de estus** (67). Sube por la estructura central para encontrar un cadáver con el **Anillo de cazador.** Baja y entra en la parte central de la estructura. Salta por el hueco y entra en la jaula para encontrar un cadáver con el **Milagro Pilares divinos de luz** (68). En las vigas que tienes debajo verás un objeto y más abajo encontrarás algunos más junto a la escalera de mano por la que debes avanzar.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Usa los Fragmentos de ceniza de hueso en la hoguera central para que alcance el nivel máximo y conseguirás el **Trofeo Hoguera definitiva**. Habla con Orbeck y entrégale el Pergamino de cristal, compra todos los hechizos y usa la opción de hablar una vez más para saber que se va a retirar ahora que tienes todos sus hechizos. Habla con Irina, tócala y acaba con ella para conseguir las **Cenizas de Irina** y la **Llave de la torre**. Habla con la vendedora y entrégale las cenizas de Greirat y las de Irina. Finalmente habla con el herrero y entrégale el Fragmento de estus.

**Vuelve al Gran Archivo y usa el ascensor** para volver a la parte más alta. Sal al exterior y entra en la catedral del fondo para luchar contra el **jefe Lorian, Príncipe Anciano** (69).

**Nada más comenzar el combate el jefe se teletransportará** cerca de ti y realizará un ataque aleatorio de su repertorio. Sus ataques son muy básicos y todos de cuerpo a cuerpo. En uno realiza un combo de dos ataques laterales, en otro hace una estocada con su arma y en otro realiza un gran golpe hacia tu posición tras levantar el arma. Su ataque especial es teletransportarse a otro punto lejano y realizar un poderoso ataque que arrasará toda la zona hacia tu posición. Prepárate para esquivarlo justo en el momento en el que te vaya a impactar.

**Cada vez que el jefe se teletransporte** realizará uno de sus ataques y si se teletransporta en mitad de cualquier combo o ataque, aparecerá en el mismo momento en el que estaba realiza el ataque, por lo tanto calcula correctamente cuándo debes esquivar.

**Cuando le hayas quitado toda la vida** comenzará la segunda fase del combate, en la que verás que lleva al joven príncipe a su espalda. Este príncipe sólo tiene dos ataques: lanza unas cuantas bolas de energía que irán directas hacia ti en varias tantas y un gran haz de luz en forma de lanza. Puede atacar aunque el otro príncipe esté realizando sus propios ataques.

**Debes intentar rodear al jefe** para atacar al joven príncipe. Si consigues matarle el otro jefe morirá automáticamente, en el caso de que muera el príncipe anciano primero sólo tendrás unos segundos para atacar al joven antes de que vuelva a resucitarlo. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Señor de la Ceniza: Lothric, joven príncipe**, las **Cenizas de un Señor** y el **Alma de los Príncipes Gemelos**.

**Usa la hoguera para irte a cualquier otra zona y luego vuelve** al Gran Archivo. Usa el ascensor para llegar a la parte más alta, baja por la escalera en la que derrotaste a los tres caballeros y entra en la biblioteca. Ve a la derecha y mira hacia el piso inferior para ver el cadáver de »

»Orbeck en una silla. Regístralo para conseguir las **Cenizas de Orbeck**. Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego y entrégaselas a la vendedora para que mejore la tienda.

**Usa la hoguera para volver a la zona de la Bailarina** del Valle Boreal y sube la escalera central. Ve a la izquierda bajando la escalera, examina el cadáver con un **Alma de luchador exhausto**, acaba con el enemigo del fondo y usa el ascensor. Según bajas verás una terraza a la que debes saltar para llegar al Jardín del Rey Consumido.

## JARDÍN DEL REY CONSUMIDO

Ve a la derecha para encontrar un cadáver con un **Fragmento de estus** (70). Date la vuelta y baja por el otro lado de la terraza para llegar al jardín. Acaba con los enemigos que veas y recoge los objetos. Luego sigue el camino de la derecha.

**Según subes en el siguiente ascensor** date la vuelta para ver un saliente al que debes saltar. Encontrarás un cadáver con el **Anillo de escama de dragón**. Vuelve al patio y usa el ascensor para llegar a la parte más alta de la torre. Encontrarás algunos objetos más y, si abres la puerta del fondo, crearás un atajo hasta la zona principal del Castillo de Lothric.

**Vuelve al Santuario de Enlace de Fuego.** Habla con el herrero y entrégale el Fragmento de estus para alcanzar el máximo permitido y lograr el **Trofeo Estus definitivo**.

**Vuelve al Jardín del Rey Consumido.** Sigue recto y acaba con el caballero que patrulla las escaleras centrales para conseguir el **Anillo de placa de piedra mágica**. Al bajar las escaleras, cruza la niebla para luchar contra el **jefe Oceiros, Rey consumido** (71).

**Este jefe es uno de los más fáciles del juego.** En la primera fase del combate sólo tiene un ataque básico con su bastón y otro en el que invoca hielo en el suelo de su alrededor y del que tendrás tiempo de sobra para escapar. Cuando le hayas quitado un tercio de la vida comenzará la segunda fase del combate y, aunque ya no hará el ataque de hielo, tendrá nuevas opciones. Sus ataques básicos son un combo con las garras o una carga. Su único ataque especial es elevarse en el aire y lanzar un aliento de hielo en línea recta mientras vuela hacia ti. Dejará un rastro de bloques de hielo por donde pasa pero podrás romperlos simplemente con rodar hacia ellos. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Oceiros, el Rey Consumido** y el **Alma de Oceiros, Rey Consumido**.

**Activa la hoguera y abre la puerta del fondo.** Sigue por el túnel y examina el cadáver junto a la fuente central para conseguir el **Gesto Camino del dragón**. Abre el cofre del fondo con una **Escama de titanita** y golpea la pared de detrás para abrir un camino. Llegarás a las Tumbas Olvidadas y conseguirás el **Trofeo Tumbas olvidadas**.

## TUMBAS OLVIDADAS

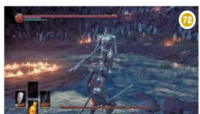
Es una copia exacta de la primera zona del juego, sólo llena de oscuridad. Avanza y en el primer cruce ve a la izquierda. Al fondo hay enemigos y un cadáver con el **Anillo de estus** de ceniza. Explora en busca de objetos y cuando estés preparado cruza la muralla para enfrentarte al **Campeón Gundyr** (72).

**Este jefe es una copia de Iudex Gundyr.** Siempre ataca con la alabarda ya sea a base de combos, con una estocada o un salto y ataque en picado. Cuando le quites la mitad de vida será más rápido y agresivo, lo que hace complicado encontrar el momento para atacar porque encadena sus golpes una y otra vez. Tras su ataque de salto y picado realiza otro ataque y queda desprotegido tiempo el suficiente como para atacarle un par de veces. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Campeón Gundyr** y el **Alma del Campeón Gundyr**.















**Activa la hoguera y sal por la puerta del fondo** para llegar al exterior del santuario. Antes de entrar, ve a la derecha para encontrar un cadáver junto con el **Anillo del abejorro** (73). Explora en busca de más objetos. En el santuario encontrarás el **Fragmento de espada en espiral** en la hoguera central. Habla con la vendedora para comprar el **Anillo de oración**. En la zona del herrero encontrarás el **Martillo de herrero**. Por último, registra el cadáver que verás donde está Irina en el otro santuario para dar con los **Ojos de Guardiana del Fuego**, que no tienen uso en esta partida.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Habla con Ludleth y entrégale el Alma de Oceiros, Rey consumido y el Alma del campeón Gundyr a cambio del **Hechizo Aliento de dragón blanco** y el **Anillo Cadena de prisionero**. Viaja a la hoguera de la Mazmorra de Irithyll y ve donde conseguiste la Piedra de torso de dragón. Verás una extraña estatua: usa el Gesto Camino del dragón junto a ella para llegar a Pico del Archidragón.

## PICO DEL ARCHIDRAGÓN

Avanza recogiendo todos los objetos que veas hasta ver la hoguera de Pico de Archidragón y en el camino hacia ella conseguirás el **Trofeo Pico del Archidragón**.

**Sube por la escalera, coge un par de objetos** y avanza hasta la fortaleza. Según miras la muralla ve a la izquierda para encontrar un cadáver con el **Anillo de agarre eléctrico**. Coge el resto de objetos que ves por la muralla y cuando estés listo tira de la palanca para abrir el camino y prepárate para luchar contra el **jefe Wyvern antiguo** (74).

**Este jefe es el más fácil del juego.** Sube las escaleras y corre hacia el lado izquierdo, sigue por este camino hasta ver una niebla por la que no puedes pasar. Sube por el andamio de madera y avanza hasta caer a una planta inferior. Ve hacia el saliente de la izquierda y cuando el dragón mantenga la cabeza quieta salta y realiza un ataque en picado para matarlo de un solo golpe. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Wyvern antiguo** y la **Piedra de cabeza de dragón**. Cuando la acabe la siguiente escena aparecerás en otra zona y debes usar la hoguera para volver.

**Vuelve donde luchaste contra el jefe.** Sube la escalera central y registra el cadáver para conseguir un **Gran alma de luchador exhausto**. Baja por la escalera de la derecha para encontrar dos **Ascuas**, seis **Excrementos recientes de presa** y si vas por el borde de la zona rodeando la barandilla encontrarás el **Anillo de protección de acero**. El resto de objetos que puedes encontrar no son importantes.

**Vuelve a la hoguera a la que llegaste** al acabar con el último jefe. Pasa a la siguiente sala y acaba con el caballero para conseguir el **Espadón Sangre de Draco**. Acércate al altar y usa el Gesto Camino del dragón para conseguir el **Anillo de la calamidad** (75) Explora las dos plantas en busca de objetos y baja por las escaleras de la planta de arriba. Avanza y, al llegar a la esquina, rodea una de las columnas para ver una escalera de mano por la que debes subir. Aquí encontrarás un cadáver que contiene el **Anillo de placa de piedra de trueno**.

**Baja y avanza hasta la hoguera** del Gran campanario. Sólo hay un posible camino y verás algunos objetos. Baja por la escalera y acaba con los enemigos. Explora en busca de objetos y sube por la escalera de mano hasta la zona alta del muro. Acaba con el caballero para conseguir el **arma Diente de dragón** y el **Gran escudo de Havel** y examina el cadáver junto al dragón para conseguir una **Losa de titanita**. Ve a la izquierda y déjate caer por el hueco del muro. Ve a la derecha bajando por la escalera y examina el cadáver del fondo para encontrar el **Milagro Gran barrera mágica**. »

» **Vuelve a la zona central y ve hacia las ruinas del fondo** 76**.** Acaba con todos los enemigos y ve por el camino de la izquierda para encontrar las **Cenizas cazador de dragones**. Avanza por el camino central de las ruinas hasta un altar en el si usas el gesto Camino del dragón conseguirás la **Piedra de torso de dragón centelleante**.

**Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego.** Entrégale a la vendedora las Cenizas cazador de dragones, habla con el herrero para conseguir la **Planta espada de Hawkwood**. Viaja a la zona de los Vigilantes del abismo y lucha contra Hawkwood. Al ganarle obtendrá la **Piedra de cabeza de dragón centelleante**.

**Vuelve a la hoguera del Gran campanario.** Avanza por el puente y examina la palanca que ves junto a la campana para iniciar una secuencia que lleva hasta el combate contra el **jefe Rey Sin Nombre** 77.

**La primera fase del combate es muy fácil** en comparación a la segunda. Intenta hacerlo lo mejor posible para guardar estus para la segunda fase. Primero lucharás contra el Rey Sin Nombre mientras va a lomos de un Wyvern. La clave es colocarse entre las piernas del Wyvern, donde será difícil que el jefe te llegue a golpear.

**El rey realiza un ataque con su lanza**, que puede ser normal o con la lanza electrificada. Ambas versiones son fáciles de predecir porque tarda en prepararlas y el Wyvern realizará un movimiento brusco justo antes de que el jefe ataque. El ataque más básico del Wyvern es una llamarada de izquierda a derecha, muy predecible, y si estás entre sus piernas no te dañará, así que aprovecha este ataque para golpear su cabeza todo lo que puedas. Uno de los ataques especiales del Wyvern consiste en volar muy alto y generar una gran llamarada hacia tu posición. Si estás entre sus piernas y ves que va a alzar el vuelo debes salir corriendo. El Wyvern también suele volar en círculos a tu alrededor y en este momento el jefe primero arrojará la lanza y luego el Wyvern atacará en picado.

**Cuando le hayas quitado toda la vida al Wyvern** comenzará la segunda fase del combate y lucharás solo contra el Rey Sin Nombre 78. Tiene muchos ataques y no sigue un patrón. Su ataque más común es un combo de hasta tres ataques seguidos bastante predecibles, tendrás que aprenderte los tiempos para esquivar o bloquear. También ataca en estocada. En uno de sus ataques especiales verás que flota unos segundos en el aire antes de hacer una carga en picado, o da una vuelta en el aire antes de caer en picado y luego hace otro ataque. También podrías alejarse de ti y levantar una onda que irá directa hacia ti, seguida de otra más.

**Cuando le hayas quitado como un tercio de vida** comenzará la tercera fase de este combate. Si el jefe levanta su lanza y comienza a electrificarla debes aprovechar para atacarle todo lo que puedas antes de que golpe el suelo con su lanza y genere rayos por toda la zona. Si consigues hacer que se arrodille podrás atravesarle el pecho y quitarle una gran cantidad de vida. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo El Rey Sin Nombre** y el **Alma del Rey Sin Nombre**.

Activa la hoguera que aparece y más adelante encontrarás una **Losa de titanita** y el **Set del Asesino de dragones**. Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Habla con Ludleth y entrégale el Alma del Rey Sin Nombre a cambio del **Milagro Tormenta eléctrica**.

**Para avanzar en la historia principal debes examinar** el trono de los cuatro señores de la ceniza y colocar su cenizas correspondientes. Habla con la guardiana y examina la hoguera central para tener una escena que acabará con la llegada al Horno de la Primera Llama.















## HORNO DE LA PRIMERA LLAMA

Vuelve al Santuario de Enlace del Fuego. Examina las cenizas de Ludleth para conseguir el **Anillo de calavera** (79). Cuando estés listo para luchar contra el jefe final vuelve al Santuario sin llamas. Sal y usa la siguiente hoguera para ir al Horno de la Primera llama. Verás la última hoguera antes de luchar contra el jefe final en lo alto de la montaña.

**Para derrotar al jefe final lo más importante** es qué arma está usando, porque cada una tiene sus propios ataques (80). Con la espada realiza una estocada y combos de dos o tres golpes. Vigila bien la posición de la espada y calcula el momento para esquivar. Si usa el bastón de hechicero, a veces lo convertirá en una larga espada y realizará un ataque lateral muy fácil de predecir. Otras generará una lanza de energía o dos bolas de energía seguidas. También suele cubrir su cuerpo con unas bolas de energía a modo de escudo que se activarán cuando te acerques. Finalmente, genera un cañón de energía que te perseguirá unos segundos.

**Cuando le quede menos de un tercio de vida** comenzará a usar otro tipo de espada más rápida y letal y lanzará bolas de fuego e incluso una nube de veneno.

**Cuando le quites la primera barra de vida** comenzará la segunda fase del combate. Si ves que se arrodilla, sal corriendo y no intentes atacarle. Sólo usará la espada con los ataques anteriores y con un peligroso combo de cuatro ataques que tarda en cargar, pero si te alcanza en un golpe, no podrás evitar los siguientes. También arroja una lanza de electricidad o la lanza al aire antes de que comiencen a caer rayos. Al derrotar al jefe conseguirás el **Alma de los Señores**.

**Examina la hoguera para ver el final del juego** y como completaste la cadena de misiones de Yuria de Londor conseguirás el **Trofeo La usurpación del fuego** (81) Tras la escena final podrás comenzar la Nueva partida +, sólo si estás seguro de que conseguiste todo lo que debes en esta primera partida.

## NUEVA PARTIDA +

Si seguiste la guía anterior, en esta partida solo debes cumplir los pasos que te vamos a indicar ahora.

**Vamos a centrarnos en conseguir un milagro** y un gesto que no era posible conseguir en la primera partida junto a 21 anillos únicos. No hace falta realizar las misiones secundarias y puedes centrarte en derrotar sólo a los jefes principales de la historia.

**En el Cementerio de Ceniza.** Ve por el río de la derecha antes de ir hacia la montaña y encontrarás el **Anillo de placa de piedra moteada +1** junto a unas lápidas.

**En el Gran muro de Lothric.** Avanza hasta el tejado en el que a un enemigo le crece una protuberancia. Coge carrerilla y salta al tejado del siguiente edificio para encontrar el **Anillo de mordisco de carne +1** en un cadáver.

**En el Asentamiento de no muertos.** Desde la hoguera del Puente desvencijado ve hacia el cementerio de la izquierda para encontrar el **Anillo de mordisco ponzoñoso +1** junto a un pozo. Debes acabar con el jefe Gran Árbol corrompido para conseguir el **Horno de transposición**. Avanza hasta la torre de Siegward, sube al balcón donde le ves por segunda vez y coge el **Anillo de vida +1** del cadáver.

**En el Santuario de Enlace del Fuego.** Habla con Ludleth, entrégale el Horno de transposición y el Alma de los Señores para conseguir el **Milagro Lanza de luz solar** y desbloquear el **Trofeo Maestro de los milagros**.

**En el Camino de los Sacrificios.** Avanza hasta la zona del pantano y examina un cadáver junto a uno de»

» los árboles en la parte central para conseguir el **Anillo de emblema de dragón eterno +1**. También debes acabar con Heysel Dedo Amarillo antes de ir hacia la Catedral de la Oscuridad.

**En la Catedral de la Oscuridad.** Ve a los Aposentos de Rosaria y entrega al menos una Lengua Pálida. En el altar antes de llegar a la zona de los Diáconos de la Oscuridad encontrarás un cadáver con el **Anillo del mal de ojo +1**. Derrota al jefe Diáconos de la Oscuridad para conseguir el **Muñeco pequeño**.

**En el Torreón de Farron.** Según llegas al pantano ve a la derecha hasta encontrar un cadáver con el **Anillo de placa de piedra mágica +1**. Apaga las dos primeras hogueras y cuando llegues a la hoguera de las Ruinas del torreón rodéala para encontrar un cadáver con el **Anillo de lobo +1**. Según bajas por la rampa hacia la puerta de las llamas mira hacia la torre de la derecha para ver una Señal de invocación, actívala para que aparezca Heysel Dedo Amarillo y conseguirás el **Gesto Reverencia** y el **Trofeo Maestro de la expresión**. Sube a lo más alto de la torre del lobo y acaba con el demonio para conseguir el **Alma de demonio salvaje** y cámbiasela a Ludleth en el Santuario de Enlace del Fuego por el **Anillo de Havel**.

**En las Catacumbas de Carthus.** Avanza hasta la zona en la que se ven muchas vasijas, entre ellas encontrarás un cadáver con el **Anillo de placa de piedra de trueno +1**.

**En el Lago ardiente.** Avanza por los túneles para llegar hasta la ballesta que lanza los virotes. En uno de sus laterales encontrarás un cadáver con el **Anillo de mordisco sangriento +1**.

**En Irithyll del Valle Boreal.** Entra en el patio del edificio que está antes de llegar a la Iglesia de Yorshka, sube las escaleras centrales y rodea el altar central para encontrar un cadáver con el Anillo de **Chloranthy +1**.
Avanza hasta la bodega que está a oscuras y nada más salir salta por la barandilla de la derecha para llegar a una roca en la que encontrarás un cadáver con el **Anillo de serpiente dorada codiciosa +1**. Derrota al Pontífice Sulyvahn y sube al piso de arriba para encontrar un cadáver con el **Anillo de favor +1**.

**En la Capital Profanada.** Ve hasta la torre del pantano, sube por la escalera de mano y salta al tejado de la entrada de la planta inferior para encontrar un cadáver con el **Anillo de placa de piedra de llama +1**. Vuelve a subir por la torre y sigue hasta la zona del gigante y las ratas. Sube en el ascensor del fondo y salta a una de las maderas que verás mientras subes para encontrar un cadáver con el **Anillo de serpiente plateada codiciosa +1**.

**En el Castillo de Lothric.** Ve hasta el punto en el que puedes atacar a la protuberancia del primer dragón para acabar con él. Sal por la terraza del otro extremo y ve a la derecha. Cuando veas un cadáver en el borde déjate caer al saliente inferior para encontrar un cadáver con el **Anillo de vida +2**. Avanza hasta acabar con el segundo dragón y en el balcón del fondo encontrarás un cadáver con el **Anillo de placa de piedra oscura +1**.

**En el Gran Archivo.** Sube hasta la cúpula más alta y baja hasta la jaula para pájaros. Salta a las vigas grises con cuidado y en uno de los extremos encontrarás un cadáver con el **Anillo de sabio +1**.

**En el Jardín del Rey Consumido.** Baja por el ascensor que lleva al jardín y date la vuelta para ver el cadáver que contiene el **Anillo de veta de madera +1**.

**En las Tumbas olvidadas.** Ve al santuario para conseguir los **Ojos de Guardiana del Fuego** y luego hacia la torre a la derecha del santuario y rodéala para encontrar el cadáver con el **Anillo de protección de acero +1**.

**En el Pico del Archidragón.** Ve a la zona de la campana del Rey Sin Nombre y hacia las ruinas del fondo. Antes de subir por las escaleras que llevan al altar de la cima, mira a la izquierda para encontrar el cadáver con el **Anillo de Havel +1**.

**Ve al Santuario de Enlace del Fuego** y entrégale los Ojos de Guardiana del Fuego a la guardiana para ver el segundo final del juego. Cuando derrotes al jefe final examina la señal de invocación del suelo para conseguir el **Trofeo El fin del fuego.**

## NUEVA PARTIDA ++

Céntrate en conseguir los últimos dieciséis anillo. No importa qué misiones hagas y sólo hace falta acabar con los jefes que indicamos.

**En el Cementerio de Ceniza.** Tras acabar con el jefe Iudex Gundyr cruza la puerta donde luchas contra él y mira a la izquierda: el cadáver tiene el **Anillo de lobo +2**.

**En el Gran Muro de Lothric.** Avanza por la zona hasta el comedor antes del patio circular e n el que patrulla un gran enemigo. En una de las esquinas del comedor verás el cadáver con el **Anillo del mal de ojo +2**.

**En el Asentamiento de no muertos.** Avanza donde luchas contra el demonio de fuego en la misión de Siegward. Sube al tejado más alto y desde la estructura de madera mira hacia abajo para ver en un tejado el cadáver con el **Anillo de serpiente plateada codiciosa +2**.

**En el Camino de los Sacrificios.** Avanza hasta pasar las jaulas. Pégate al árbol que está justo en el borde del lado izquierdo y mira hacia abajo para ver en un saliente el cadáver con el **Anillo de Chloranthy +2**.

**En la Catedral de la Oscuridad.** Ve a la Capilla de la Oscuridad, avanza por el segundo atajo y usa el ascensor para llegar a lo más alto de la torre. Salta al tejado que ves abajo y al llegar al otro tejado ve a la izquierda para encontrar el cadáver con el **Anillo de favor +2**.

**En el Torreón de Farron.** Ve a la hoguera de las Ruinas del Torreón, vuelve hacia atrás por el puente que cruzas para llegar hasta está zona y rodea la estructura de la llama por el lado izquierdo para encontrar el cadáver con el **Anillo de placa de piedra oscura +2**.

**En las Catacumbas de Carthus.** Ve al primer puente de la zona, acaba con todos los enemigos y mira hacia abajo por el lado izquierdo para ver un cadáver encima de una columna, salta con mucho cuidado y regístralo para conseguir el **Anillo de protección de acero +2**.

**En el Lago Ardiente.** Ve a la zona de los túneles y hasta el pasadizo secreto en el que se encuentra un caballero y la **Espada de Caballero Negro**. En esta sala encontrarás el cadáver con el **Anillo de placa de piedra de llama +2**.

**En Irithyll del Valle Boreal.** Avanza hasta la cocina. Cruza el siguiente pasillo y al salir ve a la derecha para ver el cadáver que contiene el **Anillo de veta de madera +2**.

**En la Capital Profanada.** Sal de la torre en la que comienza la zona y ve a la derecha. Baja las escaleras con cuidado y mira a la izquierda para ver el cadáver con el **Anillo de placa de piedra mágica +2**.

**En Anor Londo.** Cruza el puente invisible hasta la torre en la que se encuentra uno de los juramentos. Baja por la torre y en una de las maderas encontrarás el cadáver que contiene el **Anillo de Havel +2**.

**En el Castillo de Lothric.** Avanza hasta antes de llegar al puente donde luchas contra Armadura del Asesino de dragones. Ve a la derecha, entra en una especie de iglesia y sal por la izquierda. Salta al tejado inferior por el hueco de la barandilla y ve a la derecha para encontrar el cadáver con el **Anillo de placa de piedra de trueno +2**.

**En el Gran Archivo.** Sube al tejado más alto de la zona. Sube por la escalera que rodea el mirador y ve hacia el otro extremo para encontrar el cadáver con el **Anillo de emblema de dragón eterno +2**.

**En el Jardín del Rey Consumido.** Usa el ascensor para llegar al jardín y salta al saliente que ves a medio camino. Ve a la derecha y salta a la escalera de piedras. Según caes date la vuelta para ver otra escalera en la que está el cadáver con el **Anillo de sabio +2**.

**En las Tumbas olvidadas.** Llega al santuario y tras el trono central verás el cadáver con el **Anillo de vida +3**.

**En el Pico del Archidragón.** Avanza por la zona que se desbloquea al derrotar al jefe Rey Sin Nombre y en la tercera escalera de la derecha verás el cadáver con el **Anillo de serpiente dorada codiciosa +2** y el **Trofeo Maestro de los anillos**.

**Avanza y derrota al jefe final.** Examina la hoguera para ver el último de los finales y conseguirás el **Trofeo Enlazar la Primera Llama** y el **Trofeo El Alma Oscura** por haber conseguido todos los demás.


PS4
DARK SOULS III
Play
DARK SOULS III
¡Archívalas en las cajas de tus juegos!
axel springer
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 212

LEGO®

# STAR WARS™

## EL DESPERTAR DE LA FUERZA

7
www.pegi.info






**ÚNETE A LA RESISTENCIA**
**EL 28.06.2016**

LUCASFILM Ltd · LEGO video games · TT games · WB GAMES




También disponible en PSVITA y PS3

